

MULTI PLAY!

2003/2. február Ár: 1494 Ft



DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A politikai konfliktusok megoldásának legújabb eszköze: a sötétben egyedül osonó, baljóslatú árnyék...

MORTAL KOMBAT

A DEADLY ALLIANCE-ben végre újra a régi fényében tűndöklő a legnépszerűbb verekedős játék

STAR FOX ADVENTURES

A Rare hattyúdalát a Nintendonál az alkalomhoz méltó módon celebrálja a világ legismertebb rókája

JÁTÉK VAGY FILM – DÖNTSD EL TE!

THE GETAWAY

A GTA egyetlen konkurenciájában romokban hever a londoni közlekedés és az egész alvilág

APE ESCAPE 2 [PS2]

GHOST RECON [PS2/XBOX]

S.O.S THE FINAL ESCAPE [PS2]



MDK 2

TELJES JÁTÉKKAL

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

146 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

02 MDK 2

[bemutatók]

COMMAND & CONQUER: GENERALS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC > DRAGON EMPIRES

[ismeretők]

SPLINTER CELL
SIM CITY 4 > SILENT HILL 2
NASCAR HEAT > DRAGON'S LAIR 3D

[hardver]

VIA KT400 CHIPSETES ALAPLAP TESZT
AMD ATHLON 2700+ BEMUTATÓ
ASUS MYPAL A600 > NOKIA 6100 > NOKIA 3510i > ALTEC LANSING 321

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

LILI > BRIGIT > SHOBBERG > STÖNI > SASA > POCSEV > CHRIS > LAZA > HANCU >
PÉTER > DÖL > OLIVIA > LAG-YOSH > BREES > FLEX > TATCOW > BIRD > ÉS MÄSON

> 1645 Ft



A GAMER MAGAZIN Jelen számában 3 CD-ROM tartalom. Amennyiben hiányzik a kiadás, kérjük, forduljon a kiadóhoz.

PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!



Na, új év, új hónap, és mi már megint itt vagyunk az új játékokkal. Azt ugyan még nem tudjuk, hogyan fogjuk megmagyarázni, hogy ezen új játékok jó része „tavalyi”, de a bevezető végére talán sikerül valami elfogadható mentséget találnunk erre a malőrre.

Remélhetőleg karácsonyra mindenki megkapta új (vagy másik) konzolját, kontrollért vagy azt a kutyút, amit éppen hiányolt az életéből, és így teljes fegyverzetben vághat neki az új évnek. Az ugyanis remeknek ígérkezik, különösen nálunk, azon az alapon meg pláne, hogy ha így indul, akkor ennél már csak jobb lehet! Gondolunk itt az alant terpeszkedő leányzóra, akit grafikusaink legújabb összeesküvése fröccsöntött (vagy fröccsentett) oda, akitől mindössze csak annyit kértünk, hogy valami olyan dekorációt nézzene a bevezetőhöz, ami kifejezi azt a lírai szépséget, amely kicsiny lapunkat úgy általában belengedezi. Ők a Big Mutha Truckers sudár Mommáját nézték ki (bár valamilyen titokzatos okból mi jobban szeretjük inkább Csurka nének szólitani).

Hááát... most kezdjük csak igazán sajnálni, hogy nincs poszterünk!

Az erre a hónapra jutó játéktermést talán nem is kell minősítenünk – karácsony tájékán mindig is pancsolhattunk a jóban, és azt is megszokhattuk, hogy erre évről-évre csak rátesznek még egy lapáttal a kiadók. Ha valaki még ebben a csokorban sem talál magának kedvére való játékot, akkor az feltételezhetően halott, így tehát nincs is különösebben szüksége semmilyen lapra...

Mivel valahogy nem volt túlzottan szimpatikus senkinek a múltkor DVD-n, hogy egzotikus random helyekre ugrál a lejátszás a videók után, most visszatértünk ahhoz a teljesen földhözragadt módszerhez, hogy te választhatod ki, melyik videót akard megnézni, és nem találod magad ismeretlen, egzotikus konzolok felségvizsein. Ja, meg megváltoztattuk egy kicsit a grafikus felületet, mert a régióról úgy döntöttünk, hogy ronda. Ez is ronda – de legalább új! Persze majd látni fogod. Mindent látni fogsz. Ezt a bevezetőt kizárólag azért írtuk, hogy Mommát is lásd – különben már rég bemenekültél volna előle a biztonságosnak vélt többi oldalunkra. Már most szólunk, hogy tévedsz: ott les rád megint valamelyik sarkon... Jó szórakozást!

Multiplay!-csapat



Hírek Trailer

- Sea Dogs 2 (Xbox)
- Star Wars-játékok (PS2, Xbox, GC)
- Final Fantasy X-2 (PS2)
- Shinobi (PS2)
- Star Ocean 3 (PS2)
- Clock Tower 3 (PS2)
- Galleon (Xbox, GC)
- Gladius (Xbox)
- Big Mutha Truckers (PS2, Xbox)
- Vexx (PS2, Xbox, GC)
- Midnight Club II (PS2, Xbox)
- Suikoden III (PS2)

Teszt

- Star Fox Adventures (GC)
- Ape Escape 2 (PS2)
- Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox)

Cheatek

- PS2/Action Replay-Xbox-GC

Tippek

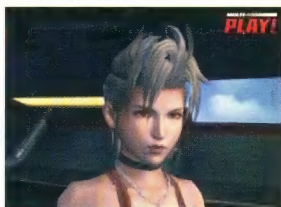
- The Getaway

Extra

- The Getaway "A Film"
- GBA-játékok
- PS2-reklám
- Halo-fizika



Splinter Cell teszt



Final Fantasy X-2 trailer



The Getaway "A Film"



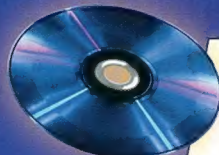
Star Fox Adventures teszt

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Ubbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-írárra is!) A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyék figyelembe az alábbiakat:

- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhöz képest a képmínőség romlik!
- Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képmínőség szintén romlik!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a felkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltődnek el meglepedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj - és ne a felkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



DVD Melléklet

Tartalom

2003. Február



The Getaway 26



Ape Escape 2 42



Red Faction 2 54



Tom Clancy's Splinter Cell 30



Hírek



6	Hírek
12	Capcom-hírek
14	Aktuális megjelenések
16	Toplisták

Előzetesek



18	Galleon (Xbox, GC)
20	Sea Dogs 2 (Xbox)
22	Clock Tower 3 (PS2)
23	Star Ocean 3 (PS2)
24	Midnight Club2 (PS2, Xbox)
25	Gladius (PS2, Xbox, GC)

Tesztek



26	The Getaway (PS2)
30	Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox)
34	Tom Clancy's Ghost Recon (Xbox)
38	Star Fox Adventures (GC)
42	Ape Escape 2 (PS2)
48	Suikoden 3 (PS2)
50	Star Wars: Jedi Outcast (Xbox)
52	Star Wars: Bounty Hunter (PS2)
53	Star Wars: The Clone Wars (PS2)
54	Red Faction 2 (PS2)
56	Rygar (PS2)
58	Shinobi (PS2)
60	Big Mutha Truckers (PS2)
62	Auto Modellista (PS2)
64	LMA Manager 2003 (PS2, Xbox)
66	Ty the Tasmanian Tiger (PS2, Xbox, GC)
68	S.O.S. The Final Escape (PS2)
70	Medal of Honor: Frontline (Xbox, GC)
72	The Sims (PS2)
74	Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2, Xbox)
77	BMX XXX (PS2)
78	Tom Clancy's Ghost Recon (PS2)
79	The Sum of All Fears (PS2)
80	Robot Alchemic Drive (PS2)
81	Disney's Treasure Planet (PS2)
82	Grand Prix Challenge (PS2)
83	Rally Fusion (PS2, Xbox)
84	Evolution Snowboarding (PS2)
85	Alpine Racer 3 (PS2)
86	ATV Offroad Fury 2 (PS2)
87	Tokyo Road Race (PS2)
88	Lego Drome Racers (PS2)
89	Lego Island Xtreme Stunts (PS2)

90	Technika óra
93	Game Boy Kuckó
98	Reset



HÍREK

 **ÚJONSÁGOK**  **MEGJELENÉSEK**  **TOPLISTÁK**

DRAG-ON DRAGON

Kiadó: Square Enix Fejlesztő: Cavia
Megjelenés: 2003. vége [NTSC] 

A két cégből egyesült szerepjáték-szuperhatalom (bővebben lásd pár oldalal később) egyik első játéka ez a furcsa nevű akció-RPG lesz. Egy Kaim nevű, rossz passzban levő herceget kell lenyújtatnunk: az országát megszálták, a szüleit lemészárolták, s ennek tetéjébe még Furia nevű hűgát is elvették tőle (a főisten tette meg személyi szolgatőjává). Kaim egy Red Dragon nevű vörös sárkánnyal köt szövetséget, és együtt mekiknek a fenti gondok orvoslásának. A csaták általában három fázisból állnak (vagyis egyik-másik elmaradhat), egy lögi ütközetből, egy ritkításból, majd a befejezésből. Az elsőben a sárkányunk lovagolva kell minden más repülő ellenfelet „elsüllyeszteni”, ehhez eltérő ízeleket, illetve varázslatokat vehetünk be. A második fázisban szintén sárkányunk hátáról kell tevékenykednünk, de ezúttal a földi seregeket ritkíthatjuk meg, és egész hadtesteket gethetünk hamuvá. A romok közé merészkedve már csak a tisztogatás van hátra, a túlélőkkel kard és íj segítségével végezhetünk.



DRIVER3

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Reflections
Megjelenés: 2003. vége [PAL]   

Végre kikerültek a Reflections titkolózó kezét körül az első képek a Driver 3-ból, ráadásul egy internetes fórumon sikerült összeismerkednünk a program vezető grafikusával, így némi plusz információval is tudunk szolgálni (persze túl sokat nem lehetett kiszéni belőle). Ezúttal három várost dülhatunk fel, Miami, Nizzát és Isztambul – a főhős most is Tanner lesz, ám immár idősebb, megkeseredettebb formában. Maga a játék is komorabb lesz kicsit, ahogy Phil Baxter – ő a grafikus – mondta:

„Nem lesznek világos színek, szó sincs vidám világról. Háthorizontató, mocskos, és erőszakos.” A játékmenetben immár nagyobb szerepet kap a gyalogos mozgás, és lesznek egész nagy lövöldözések is, de a hangsúly azért továbbra is a vezetésen lesz. Mindhárom verzió parhuzamosan készül, és mindenben megpróbálják kihasználni az adott gép lehetőségeit (Xboxon például be lesz kapcsolva az anti-aliasing, a recésséget eltüntető effekt, míg PS2-n ez nem valószínű). A képek egyébként ez utóbbi változatból valók, bár rendkívül koraiak, ezért is nincsenek járólékok, vagy sofőrök a kocsikban. Phil azt is elmondta, hogy a sérülési rendszert a Stuntmanból veszik át, csak kicsit túlbővíti még rajta.



MOTOGP3

Kiadó/Fejlesztő: Namco

Megjelenés: 2003. március (NTSC)

A Namco már kétszer „lesújtott” motorjával a PS2-tulajokra, de még nincs vége a sorozatnak. Ezúttal nagyobb változások lesznek, mint korábban (őszintén szólva a második résznek inkább MotoGP 1.5 néven kellett volna kijönnie), például már 35 pályán száguldozhatnak, melyek közül 15 eredeti lesz, a maradék 20 pedig kitalált. Immár használhatjuk a belső nézetet, ami a Namco reményei szerint a szimulátor-rajongóknak fog örömet okozni. Persze az egyszerű száguldosásra vágyókat sem hanyagolják el, be lehet kapcsolni különböző ráségléseket, például az automata fékezést. Ha rendelkezünk multikkal, akár négyen is kergetőzhetünk, ám sajnos online játékelőjárás nem lesz. Ehelyett mindenki szórakozhat a Challenge-móddal, ahol új versenyzőket, motorokat és videókat nyithatunk meg.



P.T.O. IV

Kiadó/Fejlesztő: Koei

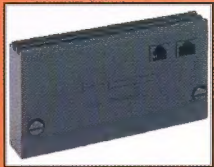
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)

A furcsa cím igen összetett stratégiai játékot takar, talán az első ilyen az újjenerációs konzolokon. Négy nemzet flottáját kell győzelemre vezetni a II. Világháborúban – a németekkel például az Északi tengeren kell manővereznünk, az amerikaiakkal pedig a Csendes-óceán szigeteiért küzdhetünk. Mintegy háromszáz hajót kommandírozhatunk, a hatalmas Yamatotól egészen a sebiben felszerelt koszos leknőig – ezeken több, mint száz, különböző képességű tiszt szolgál. A két nagy kampány mellett 15 különálló misszió is a rendelkezésre áll, azonban nem csak a harccal kell foglalkoznunk, hanem a gazdasággal és a diplomáciával is. Küldhetünk kémeket az ellenfél főhadiszállására, az elfoglalt területekről rabolt nyersanyagokból (pénz, olaj, alumínium, acél) saját tervezésű hajókat, tengeraltárakat készíthetünk, sőt arra is lesz lehetőség, hogy átálljunk a másik oldalra. Mindezt teljes történelmi hűséggel prezentálják – többek között minden repülő és hajó megtekinthető külön galériákban, és olvashatunk is róluk pár mondatot.

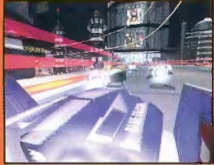


APRÓLÉK

■ A Sony közlése szerint eddig közel 600 000 Network Adaptor eladtak el a világon (egyharmada Japánban, a többi Amerikában és Kanadában fogott).



■ Február 22-én került megrendezésre a legnagyobb játéktértermi gépek bemutató kiállítás, az AOU '03, ahol 35 másik cég mellett megjelent a Sega, a Konami és a Namco is. Egyelőre csak a Sega tervelt lehet – részben – tudni,ők játszóhely, F-Zeroval, illetve Outrun 2-vel készülnek.



■ Japánban a Sony két mikrofont használó játékot ad ki még az idén. A Deka Voice-ban egy detektívvel irányítunk az 1930-as évek Amerikájában, az Operator's Side a Liverpool, 2020-ban játszódik, egy időpontra által elzárva az utat. A mikrofonnal kérdezhetünk, irányítunk, parancsokat adhatunk a többi karakternek. A Deka Voice-ot összeköthetjük a Sony robotkutyájával, az Aiboval is, ilyenkor a mecha-bloki detektívünk kutyáját személyesíti meg – pl. ugatni fog, ha valami gyanúsat érezkel.

■ A Camelot (a Mario Tennis, illetve a Golden Sun fejlesztő) vezetője, Hiroyuki Takahashi közölte, hogy még idén kiadnak egy RPG-t GC-re, aminek a bemutatása az E3-on esedékes.

■ A Nintendo februárban kiad egy gyűjteményt korábbi logikai játékaikból GC-re, kicsit feljavított grafikával. A Nintendo Puzzle Collection tartalma: Dr. Mario, Tetris Attack, Yoshi's Cookie. A cég nem nyilatkozott egy esetleges angol nyelvű változatról.



ENTER THE MATRIX

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Shiny

Megjelenés: 2003. május (PAL)

Végre kijöttek az első képek és használható információk az első játékról, ami a fantasztikus film, a Matrix, illetve folytatásai alapján készül. A program egyszerűen jelenik meg a második filmmel (talán nem kell felni, hogy gagyi felmérés lesz, hiszen ugyanaz a rendező testvérpár írta az egészet), és bár nem annak történetét követi szorosan, azért rengeteg zsalat fog kapcsolódni hozzá. Természetesen minden fontos szereplő megjelenik a mediatríójában, de csak két karakter lesz játszható: Niobe, egy zioni kapitány, Morpheus szerelme, illetve egy Ghost nevű haremvezér (utóbbi a filmekben nem kap érdemi szerepet, de Niobe a második részben fontos figura lesz). A játék rengeleg stílust kever össze: alapvetően egy Max Payne-stílusú lövöldözős programról van szó, amiben van nagy adag közelharc, illetve lopakodós részek. Ezt dobják meg fel az autós jelenetek, illetve Niobe hajóját is kontrollálhatjuk néha, sőt RPG-elemeket fejlesztünk fel a karaktereinket is! Persze a filmek minden trükkje (a már mindenhol feltűnő lassítás mellett a következő két rész, eddig fel nem fedett mutatói) bekerül a játékba, úgyhogy a kevésbé kreatív fejlesztők ismét másolhatnának...



APRÓLÉK

■ A DigiCube nevű cég közölte, hogy az 1989-ban, illetve 1990-ben megjelent Ys, illetve Ys II nevű RPG-iket idén tavasszal kiadja PS2-re. A mostanában terjedő szókés ellenére az átlátható felbontások, és bár csodát nem tettek, egész tülkölőnek néz ki a dolog. Természetesen nem csak a grafika fejlődött, de a szereplők immár beszélnek, és rengeteg új jelenetet is kapunk.

■ A Namco közölte az Ace Combat ötödik részének alcímét: Project Aces. Platform(ka)l még mindig nem közölték, de a PS2 biztosan tűnik.

■ A Final Fantasy X-2 harmadik központi karaktere Yuna és Rikku mellett nem Lulu lesz, hanem egy Pain nevű agresszív helyő.



■ A Nintendo ismét kiadott egy megjelenési listát, ami ezúttal Japánra vonatkozik. Eddig be nem jelentett játékok is találhatók a felsorolásban (a „nincs dátum” azt jelenti, hogy ezek a programok valószínűleg áttesznek 2004-re).

F-zero GC	május
Final Fantasy Crystal Chronicles	tavasz
Wario World	nyár
Mario Golf	nyár
Kirby's Airland	nyár
Mario Tennis	év vége
1080° Silver Storm	év vége
Mario Kart	nincs dátum
Star Fox Armada	nincs dátum
Pikmin 2	nincs dátum
Animal Crossing 2	nincs dátum

■ A Square Enix bejelentette, hogy a Kingdom Heartsből eddig hárommilliót szállítottak le a boltokba, és az eladások Amerikában túlérték az egymilliót, Japánban pedig a 800.000-at.



■ A Nintendo a japán megjelenést követően első hetén 407.000 darabot adott el a Zeldaiból, ami a kiszállított készletek közel fele volt.



DYNASTY-ÁRADAT

Kiadó: Koei Fejlesztő: Omega Force

A Koei nagyon ráment a Dynasty-séria sikerének megcsapolására, mert pár hónap alatt három új játékot jelentettek be. Az első a DW3: Xtreme Legends (európai megjelenés: tavasz), ami egyfajta deluxe-változatnak felel meg: kapunk pár új karaktert, a meglévőket új fegyvereket, valamint kiválaszthatjuk, hogy ki legyen a testőrünk. Ezenfelül lesz még egy „xtrem” nehéz fokozat, és négy új játékmod. Ennél talán érdekesebb lehet a Dynasty Warriors 4 (európai megjelenés: nyár vége), az igazi folytatás. Itt nem csak egy szakajtónyi új karakterhez lesz szerencsénk, de a Character Edit opcióval megalkothatjuk álmaink mészárját, akár női, akár férfi kivitelben. Szintén fontos újítás lesz, hogy a legdurvább fegyverekből varázslatokat szorhatunk, illetve akár el is hajigálhatjuk dárdaikat. A testőr-rendszer továbbfejlesztik, ráadásul bevezetik a gépeket (kalapálgató, ostromtornyok, ledézeket adó szekeret) is a játékba, ami az igények szerint „új szintre emeli a játékmenetet”. A harmadik program a méltán elnevezett kőráve osztott stratégiai játék folytatása lesz, Dynasty Tactics 2 (európai megjelenés: ősz) néven. Természetesen itt is új karakterek, fegyverek, varázslatok fogadnak minket, valamint a Link System. Ezzel több különböző támadást fűzhetünk egybe (pl. tűzes nyílvalsszókkal bekérgetjük az ellent egy kanyonba, ahol rögtön követek gurigathatnak a fejükre), így fokozva azok hatékonyságát.



■ DW3: Xtreme Legends



■ Dynasty Warriors 4



■ Dynasty Tactics 2



DINO CRISIS 3

Kiadó/Fejlesztő: Capcom

Megjelenés: 2003. nyár [NTSC]

Végre kiderült, hogy a Capcom miként képzi a Dino Crisis-séria harmadik, sci-fi-be ágyazott tagját. A történet szerint a közeli rendszerek kolonizálása után járunk, egész pontosan 2548-ban, amikor a Jupiter mellett hirtelen feltűnik az Őzomandias, egy 320 év eltűnt óriási hajó. Természetesen egy kis kommandó egységet küldenek a fedélzetre, hogy megvizsgálják, mi is történt. Mi is egy Patrick nevű elit katonát irányítunk, ám hamarosan elszakadnak a többiek, és felfedezik, hogy a hajót eltelek a dinoszauruszok. Természetesen ki kell dorolnunk, hogy hol jött a hajó, ki kell tartanunk a barátságatlan őshüllőket, és fel kell kutatnunk az esetleges túlélőket. Mindehhez megbízható gépgyűjtő kell használni, de a hátunkra csatolt jel-pacnek is igen nagy szerepe lesz. A játékban mintegy tizenöt percnyi renderelt videó is lesz.



WORMS 3

Kiadó: Activision Fejlesztő: Team 17

Megjelenés: 2003. vége (PAL)

A játékvilág leghíresebb kukacai az év végén újra visszatérnek, ezúttal teljes három dimenzióban. Tulajdonképpen ez az egyetlen nagy változás, a lényeg most is ugyanaz, mint korábban: állig, sőt fejből felegyvezetett férgelünk szét kell robbantatnunk a hasonló felállításban küzdő ellenfeleinket. Állatainkat irányíthatjuk belső nézetből (elengedhetetlen lesz az Uzi vagy a baseball-ütő kezeléséhez), illetve egy leghajóról is, ha át szeretnénk tekinteni a terepet. Utóbbi megnehezíti a sokféle időjárás tényező – elerjedhet az eső vagy kitorhat egy hóvihár, ráadásul ezek akár éjjel is bekövetkezők – a változó terep (lesz, amikor hánkföldő hajókon kell küzdeni), illetve a véletlenszerűen generált pályák alapvető kuszasága. Természetesen a pályákra mi is szabhatjuk, akárcsak eddig, és ehhez a fejlesztők egy teljesen új technológiai megoldást készítettek, amit csak Poxelnek neveznek. Erősen rámennek az egyjátékos-mód élvezetessé tételére, már csak azért is, mert érthetetlen módon konzolon nem terveznek online lehetőséget. A legtöbb régi fegyvert megtartják, de lesz rengeteg újdonság is – ezeket az E3-on akarják bemutatni.



HARVEST MOON

A WONDERFUL LIFE

Kiadó: **Natsume** Fejlesztő: **Victor**
Megjelenés: **2003. nyár (NTSC)**

A Harvest Moon-játékok mindig is egyediek voltak: egy farmer életét kellett irányítanunk, és bár a fejlődés egy jól bevált RPG-szisztéma szerint működött, nem egy démon leküzdése számított nagy eseménynek, hanem az, ha összegyűjtött a pénz egy tehénre, vagy ha sikerült randiznunk a helyi tanárnővel. A Wonderful Life ezt a vonalat viszi tovább: fiatal srácunk kezdünk, és harminc évünk van, hogy elérjünk valamit. Természetesen megházasodhatunk, sőt gyermekeink is születhetnek, akik felnövekedve a kerti munkában is becsigethetnek. Rengeteg állatot tarthatunk, a lovaktól kezdve a kutyákon át egészen a teknősig, és persze a növénytermesztést sem hanyagoltuk el, még akár keresztelhetjük is a különböző fajtaikat. Összesen hat fejezetet osztották a programot, de remélhetőleg cél nélkül, a magunk örömeire is játszhatunk majd. Ha rendelkezünk a GBA-vallozzal, meglátogathatjuk az ottani bányászvárost is.



WALLACE & GROMIT

Kiadó: **BAM!** Fejlesztő: **Frontier**
Megjelenés: **2003. október (NTSC)**

A fantasztikus gyurmafigura-páros, a feltaláló Wallace, és kissé drólt kutya, Gromit kicsivel több, mint fél év múlva elárasztja a konzolok világát. A filmek alkotója, Nick Park találta ki a sztorit, és tervezte meg a lényeket, valamint a találmányokat. Egy Feathers nevű gonosz pingvin lesz az ellenfeleink, aki a helyi állatkertben minden állatkijáratnál túszul ejtett, hogy szüleiért rabírja mindenféle szörnyű dolgot. Gromitot irányítva – persze Wallace is mindig ott lesz a közelünkben – kell kiszabadítanunk az állatkertet, amihez némi kezesség, illetve logika kell majd. Különféle alkatreket összerakva gádzink új találmányokat készíthet, köztük például egy Banánvotlót. A grafika fantasztikus, teljesen hozza a gyurmafilmek világát, így már csak abban reménykedünk, hogy nem lesz túl egyszerű, túl gyerekies a program.



APRÓLÉK

■ A Take Two év végi pénzügyi jelentésében több új játékot is „bejelentett”: Készen a Grand Theft Auto 4, mégpedig PS2-re, a megjelenési dátum 2004 közepe (ebből teli november lesz, hogy karácsonykor mindenki ezt vegye). A Max Payne és a State of Emergency is megkapja a maguk folytatását (PS2 és Xbox), de ezeket a programokat sem várhatjuk még idén. Ezen felül három, eredetileg PC-re készülő játékot is állítanak PS2-re és Xboxra, ezek pedig a következők: The Great Escape, Mafia, Manhattan. A cégnek jelenleg 70 játék áll fejlesztés alatt.



■ Az Xbox a boltokba került Del-Koreában, am az egyre erősödő USA-ellenesség miatt valószínűleg nem fog nagy sikert aratni. Egyébként a koreaiak a japánokat sem szeretik – nimis a Sony, mind a Nintendo csúhai áll (nagyjából aznap 120.000 PS2-t sikerült eladni).



■ Az európai változattal ellentétben az amerikai Auto Modellista rendelkezik online opcióval, ehhez a technológiai segítséget a Capcom a Sega-tól kapta a SNAP program „személyében”.



■ Hideo Kojima az eddigi nyilatkozataival szemben a Metal Gear Solid 3-nál is a rendezői pozíciót fogja betölteni. Az E3-on valószínűleg bemutatják az első videót a programból.

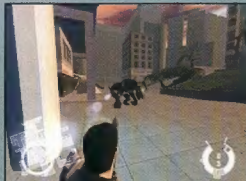


■ A Takuya nevű cég mindenkit meglepett, amikor közölték, hogy tavasszal kiadnak két játékot Dreamcastra. Mindkettő a „18+ Only” matricát fogja viselni, valószínűleg erotikus programokról van szó.

A SOUND OF THUNDER

Kiadó: **BAM!** Fejlesztő: **Computer Artworks**
Megjelenés: **2003. nyár (NTSC)**

Ez a játék Ray Bradbury azonos című sci-fi regénye alapján készült, párhuzamosan a filmmel – és a fejlesztők persze együtt is működnek a mozi stábjával. A The Thing alkotói most is egy külső nézetet használó akciójátékot készítettek, am ezúttal a játék különlegességét nem a felelem adja, hanem az időutazás. Egy Travis Ryer nevű fickót kell irányítanunk akinek kilenc helyszínen kell elérnie, hogy a Global Entropy nevű szervezet nehegy elpusztítsa Travis idejét. Két korszakban kell létezőnk: az őskorban, illetve 2038-ban, és ezek között bármikor válthatunk. Természetesen az előbbiben végrehajtott nagy horderejű cselekmények a XXI. században megváltoztatnak dolgokat, és az erre épülő fejtorokkal találkozhatunk majd a programban. Tízegy fejezetről beszél a fejlesztők kiemelt a Disruptor, ami az időt manipulálja: ha elfutunk vele egy ellenfelet, akkor az elcsúszik az időben, ami számunkra annyit jelent, hogy Matrix-szerűen lelassulva fog mozogni rövid ideig – azaz ilyenkor kell neki odacsapni valami keményen.



APRÓLÉK

■ A Pro Evolution Soccer 2 már egymillió példányban kelt el Angliában. Ennél azonban még durvább, hogy a FIFA 2003 eladásai már túlértékelték a két és fél milliót!

■ A Nintendo közölte, hogy a Japánban már nyáron megjelenő, egyelőre cím nélküli Pokémon-játék használatához kell majd egy GBA, illetve az egyik GBA-s Pokémon játék is. Igaz, ezt csökkentett áron hozzák forgalomba, de azért két gép és két játék elég drága mulatságnak tűnik...

■ A Sega egy új brandet alakított. Japánban Sega AGES néven regébbi, DC előtti konzoljainak nagy sikert aratott játékaikat ültetik át PS2-re. Első körben (Japán – 2003. nyár) négy program kerül a boltokba: Golden Axe (az eredeti 1989-es játékműt változat folytatása), Space Harrier, Fantasy Zone (utóból kettő immár teljes 3D-ben) és Phantasy Star (ebből láthatjuk a képet). A grafikon mindenhol javítanak, de természetesen a programok azért csökkentett áron kerülnek forgalomba. Később még olyan programokat terveznek, mint a Virtua Racing, a Streets of Rage, a Last Bronx, vagy a többi Phantasy Star.



■ A Sega Xboxon is kiad pár régi játékot. IT! CoolCool markanével elítélva, 2003 tavaszán négy programmal indítanak: Rent-A-Hero No. 1, Illibled, Dynamite Cop 2 és Blue Stinger Premium Cut.

■ Shigeru Miyamoto egy interjúban közölte, hogy már készül a következő játék, a Mario 120 (az eredetihez egy GC technológiát bemutató volt, amiben egy asztalon 120 Mario szaladgált). A mester egyébként elégedett a Super Mario Sunshine-nal, sokkal játszhatóbb, illetve az eddigiekkel jobban különbözik a játékok szerelne.



■ Honduraz hozzáértő kormánya betiltotta az erőszakos játékok forgalmazását 2003 júniusától. A derek politikusok betiltották többek között a Doomot, a Mortal Kombatot, a Quake-t, a Resident Evil-t, valamint a manapság biztos rendkívül népszerű Instinct Killer (sic) és Perfect Dark programokat is.

GIFTPIA

Kiadó: Nintendo Fejlesztő: Spike

Megjelenés: 2003. április [Japán]

Eddig nem volt szerencsénk túl sok RPG-hez sem Xboxon, sem GC-n. A helyzet változóban van, GC-re például pár hónap múlva megjelenik a Giftpia nevű, alternatív szerepjáték" (egyelőre csak Japánban – siker esetén angolul is). Az alternatívitás nem a főhős szexuális (zslésére vonatkozik, hanem arra, hogy a fejlesztőknek eleve van a sorozatban érkezé világmegegmentő RPG-k „random csata-szintlépés-egyre nagyobb túzgyólyó” kiiséből. A Giftpiában nem egy hőst kell irányítani, hanem egy fiatal srácot, Pockult, akit a játék elején elvív a felnőttek.

Sajnos káros lustasága miatt átállítja a gyermekkorát bússzátoló ceremóniát, és így felő, hogy sosem lesz belőle érett férfi. Persze a polgármester megnyugtatta, hogy bármikor megismélelhetik a ceremóniát, ha Pockul leszurkol neki bármilyen mane-t (az a helyi pénz). Pockulnak ezt a summát kell összeszednie a nyugodt életi Nanashi szigetén, ehhez a helyiek által adott megbízásokat kell teljesítenünk. Mindeközben arról is figyelniünk kell, hogy hirtelenként, Kypplint ne hanyagoljuk el, az ő kíváncsimai soron kívül kell teljesítenünk.



FIRE WARRIOR

Kiadó: TAO Fejlesztő: Kuju

Megjelenés: 2003. nyár [NTSC]

Angol pajfásaink (lásd: Multiplay 2002. október), a Kuju fejlesztői végre feltették, hogy min dolgoztak teljes tiltakozás közepette már egy éve. Eddig csak az lehetett tudni, hogy a program a Warhammer 40.000-univerzumban játszódik (már még H játszódo – fantasztikus – könyv is megjelent magyarul), és hogy



nem olyan lesz, mint amit a világ alapján várnánk. Abból kiindulva, hogy az eredeti WH 40K egy körökre osztott táblas játék volt, ahol hatalmas seregeket kellett irányítani, lényeg meglepő, hogy egy FPS-t csinálnak belőle, mégpedig egy olyat, ahol magunkban kell küzdeni a 22 különböző ellenfél ellen, és ehhez 16 fegyver áll majd rendelkezésre. Érdekes, hogy a játék hasár. Kais – ő a Tűzharcos – mindössze egy napját ölti fel: rutinközpontú, de rohamra indulunk, amiben is egy Ko'vash nevű figurát kellene kimentenünk a börtörlom fogságából, de ahogy haladunk előre a 17 pályán, úgy bonyolodunk bele egy világmegegmentő akciába.



BLOWOUT

Kiadó: Majesco Fejlesztő: Kaos Kontrol

Megjelenés: 2003. nyár

A BlowOut egy régi stílusú, a „maszkas/00-völdezőst” próbálja meg felelesteni, mai köntösbe burkolva. Hősünket, John Cane-t oldalról láthatjuk majd, és így kell vele bejárni az Egyesült Államok egyik urbánsát, amit lerohantak a felmeletes Xenomorphok. Több különféle fegyverrel (energiaágyú, lángszóró, lángfűrészt) kell rendeltetnünk, persze csak akkor, ha megfolytunk a bulikálásban – is – igen profi lényeket (ahhoz speciális szerszámokat kell használnunk). Ugyan a képekben ez nem igazán látszik, de a játékmenet a Contra-játékokat fogja idézni, és természetesen rengeteg fentről szedhetünk fel. A karaktereket Yasushi Nirasawa tervezte, aki annak idején a Soul Caliburnál is



használt feladatokat látott el. További ígérlet, hogy a játékhöz egy rendkívül könnyen használható pályatervező opció is jár, és a Majesco várhatóan kihasználja az internet lehetőségeit ezek cserélgetésére.

LEGEND OF ZELDA MASTER QUEST

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo
Megjelenés: 2003. nyár (PAL) ◉

Az hiszem a cím hallatán sokan a szívukhoz kapják („Máris jön a második Zelda Go-ru?”) aztán a képek láttán rögtön új megvilágítást érzik („Mi a franc ez?”). Azonnal meg is magyarázzák a dolgokat: a sakak által variált cel-shaded Zelda előremutató eseten kapunk egy másik korongot is, amin két teljes játék kap majd helyet. Az első az MW-és Ocarina of Time minden idők egyik legklasszabb kalandjátékja, amely szintén minden változtatás nélkül ugrott egy hardver-generációra (kicsit magasabb felbontásban fut, és ezáltal sosem esik le a sebessége). A másik játék a Master Quest, ami a történetünk legcsúsztatásához készült, az N64 DO-re jött volna meg, de annak azonnali és teljes bukása után végül sosem került a polcokra. Ez tulajdonképpen az Ocarina of Time remekelt verziója, ahol a sztori, a szereplők, illetve a feladatok ugyanazok, de a tárgyak, a szörnyek és a feltörők elhelyezkedését teljesen megváltoztatták. A japánban Ura Zelda néven futott a megállokotnak készült, egyrészt a változtatások nagy része nyilván csak ők voltak észre, másrészt pedig azelőtt is az, mint az eredeti. (Léhet, hogy a képek láttán sokan elkedvetlenedtek, de jussom eszembe, hogy a játékokat ingyen kapjuk – bár hogy az málnak hogyan fog működni, arra még tippelni sem merünk.)

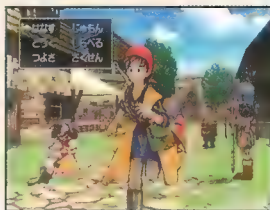


DRAGON QUEST VIII

Kiadó: Square Enix
Fejlesztő: Enix és Level 5
Megjelenés: 2004. [Japán] ◉

A Japánban szinte a hisztériáig népszerű Dragon Warrior-sorozat (ott Dragon Questnek hívják) következő része ugyan rendkívül messze van még, de az Enix végre közreadta az első információkat és egy szál kepel játékból.

A DW-programok mindig különleges módon készültek: három személy megalotta a koncepciót, egy független csapat pedig leködölte a játékot. Ezt eddig (DW 3-4-6-7) a Heartbeat vezette, de ők megunták a dolgot (esetleg beleluladtak a rengeteg pénzbe), így a staféta most a Level 5-höz került. Ezért aztán nem véletlen, hogy a játék kinézete igen hasonlít a szintén cel-shadinget használó Dark Chronicle-höz. A történetért továbbra is Yuji Horii lesz a felelős, a karaktereket, ellenfeleket a Dragon Ball megálmodója, Akira Toriyama tervezi, a zenét pedig a 71 éves Koichi Sugiyama komponálja. Ők hárman az első résztől együtt dolgoznak a sorozaton, így talán nagy változásoknak nem kell várnunk. A sztori egybenként a DW hetedik részének jövőjében játszódik.



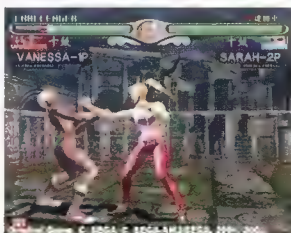
VIRTUA FIGHTER EVOLUTION 4

Kiadó: Sega Fejlesztő: AM2
Megjelenés: 2003. tavasz [Japán] ◉



A Virtua Fighter negyedik része hatalmas siker lett, és mikor a játéktérmeiben megjelent a deluxe-verziót, sokan úgy vélték, hogy ki fog jönni otthoni konzolon is ez a verzió. Így is lett, egyelőre PS2-re jelentették be, habár a Sega kissé szeszélyes kiadói stratégiájának megfelelően talán mára is megjelenik. Az Evolutionben lesz két új karakter, az egyikük a japán judo-mester, Goh, a másik pedig az olasz kickboxozó, Brad Burns. Mellettük nagy újdias lesz a Quest-mód, ami a Soul Calibur hasonló opciójára hasonlít: Japánit járhatunk be, és megküzdhetünk a különböző harcsokkal. Mindenhol más körülmények fogadnak, ráadásul ellenfeleink különböző emberi játékosok (a legjobb ötven VF4 harcso, az AM2 tagjai, véletlenszerűen választott szerencsések) másai lesznek. Az ő adataikat, harcmódorukat a játéktérmi verzióhoz kapható kártyáról szerzik be, tényleg úgy fognak küzdeni, mint az igazi emberek.

Emlélt megújult az edző-mód, megváltoznak a pályák (az akvariumot renoválták, a Nagy Fatnai esik az eső, a parton pedig most alkonyatkor küzdhetünk), és a meglevő karakterek is kapnak pár új támadást, ruhát és hajviselést. Emlélt sikerült felgyorsítani a töltőbetéti folyamatot, így jóval kevesebbet kell várniuk a harcok előtt.



APRÓLÉK

■ A...

■ A...



■ A...

■ A...

■ A...

■ A...



■ A...

■ A...



A Capcom nem veti el a kockát



Kedzük rögtön a nagy hírrel: a Capcom egy nemrégiben megrendezett sajtótájékoztatóján öt új, exkluzív játékot jelentett be a Nintendo masinájára. Ez a derült égből egyszerre öt (!) villámcsapás igen meglepő, nem ezt szoktuk meg a nagyobb független cégektől, ráadásul a profitmaximalizálás miatt a teljes exkluzivitás is egyre ritkább. Ez egyébként egyetlen embernek köszönhető: Shiji Mikami, a Resident Evil-ekkel elhíresült designer-zseni viseli a szívén a GameCube sorsát. Ezért aztán nem véletlen, hogy a RE-séria immár kizárólag ezen a gépen jelenik meg (leszámítva a mellékzálakat, mint a Gun Survivorok, vagy a RE Online), valamint az sem, hogy sem a Devil May Cry 2, sem az Onimusha 3, sem a Dino Crisis 3 elkészítésében nem vett/vesz részt az azokat eredetileg kitaláló Mikami. Neki egyébként tavaly volt egy emlékezetes megmozdulása, egy rádióinterjúban a riporter a GC-s Resident Evil világszerte sikertelenségéről kérdezte, és őt annyira elragadta a hév, hogy elég durván beszólt a Sonynak és a Square-nek. Előbbinek azt vetette szemére, hogy csak azért tudnak eladni ennyi PS2-t, mert gyenge minőségben gyártják őket, és évente lehet egy újat venni, utóbbinak címelve pedig közölte, hogy nem érti, hogy a Kingdom Heartsből miért adtak el háromszor annyit, mint az ő programjából, amikor az sokkal gyengébb volt (később a „sokkal” kitétel miatt elnézést kért, de azt fenntartja, hogy az ő kreálmánya többet érdemelt volna). Mindenesre lény, hogy Mikami új ebben a konzolgenerációban csak a GC-vel kíván foglalkozni.

Ehhez egy 1999-ben alakított belső fejlesztőcsapatot vett igénybe, a Production Studio 4-et. Az ötletgazdaként a Capcomnak százmilliókat termelő úr kívánságát természetesen nem tagadhatták meg, így maga köré gyűjthette legjobb cimborait, a leglehetségesebb Capcom-fejlesztőket, és jelenleg öt új játékot dolgoznak. Mottójuk a következő: „A játékipar folyamatos fejlődéséért. A GameCube-ért.”.

Ami a Capcom legutóbbi játékaikat tervezett, illetve tényleges eladási adatait illeti, komolyabb bukta talán csak az Auto Modellista volt (tesztünkkel elolvashó ki is derül, hogy miért), ennek ellenére – talán a túlfeszített fejlesztési ütem miatt – sikerült fél év alatt 140 millió dolláros veszteséget összehozniuk. A két dolgot összekombinálva sokan arra tippeltek, hogy a Nintendo előbb-utóbb meg fogja venni a Capcomot. Nos, ez egyelőre nem történt meg, sőt nemrégiben a Capcom vezetősége közölte, hogy ez nem is fog következni, mert továbbra is szeretnék megőrizni függetlenségüket.



➤ A teremtők (balról jobbra): Shiji Mikami, Hiroyuki Kobayashi, Hiroki Katou, Hiroshi Shibata, Hideaki Kayama, Gouichi Suda

RESIDENTEVIL4

Megjelenés: 200x. (maj' ecccc)

A fejlesztőcsapat vezetője: Hiroshi Shibata (Resident Evil 3)

A fejlesztés producere: Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil-sorozat, Dino Crisis-sorozat, DMC)

Az egyetlen, időmennyekkel rendelkező játék után felül a legnagyobb durrnás az átélgetésben. A Resident Evil 4 egyelőre igen kerai állapotban van, a kérdés egyáltalán nem az, hogy vajon még ideig kijár-e, mert meg a megjelenés évét sem lehet biztosan tudni... (habár nem szoktak velük túl sokáig lókolni). A főhős a második részből már jól ismert Leon S. Kennedy lesz, természetesen néhány évvel idősebb korában. A játék ezúttal az Umbrella cég – a propagator vírus megalkotói – központjában játszódik, ezért aztán még durvább lövékre és meglepetésekre kell számítani, mint eddig bármikor. Shibata szerint az Umbrella egy olyan „meglepetéssel” szolgál Leonnak, amiól hősünknek az életéért kell küzdenie (hát ezt annyira talán nem nehéz megpillenni: a jó öreg Leon megkapja a virust, és elkezd átalakulni). Ezúttal sokkal nagyobbot változik a játék az eddigiekhez képest – immár nem előre rendelt háttérrel fogadnak minket, hanem minden teljes 3D-ben pompázik. Ez persze magával hozza, hogy a játék jellegzetes irányítását – vagyis – elhagyják, illetve a mai elvárásokhoz igazítják. A kamerakezelésről egyelőre nem nyilatkoztak, ami nem csoda, talán még el sem dönt az a kérdés. A mostani DVD-ré már nem nagyon fér rá, de ha minden igaz a következőre feltecsünk egy trailert belőle.





KILLER7

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

A fejlesztőcsapat vezetője: Hideo Kojima
A fejlesztés producere: Shinji Mikami (minden, mi túlélt horror)



Ez a játék elkészítésén stílusos grafika-jával egészen kimagaslik a varázslat-tervek közül. Munka képek az átverek-
jelenetekből származnak, maga a játék is
így fog kinézni. Mindenkinek szíve joga,
hogy mennyire írták neki ez a grafika-
stílus – mindenesetre szerintem ez a be-
száradás effekt eddig legjobb alkalmaza-
sa. Ráadásul a játék sem mindennapi,
egy jóslásos tükör, Harmon Smith-
kell irányítani. Harmon egyrészt
főhősök bárgyúság, ráadásul nem kisse-
skizotrák; elmeje hét részre szakadt,
és mindegyik eltérő tudással és képessé-
gekkel rendelkezik. A fő célunk az
így, hogy elkapjunk egy Kun Lan nevű
nagykalibrá figurát, akinek termé-
szetesen színtelen lesznek különleges
képességek... Egyelőre nem tudni, hogy
miként és mikor lehet majd vattogató
személyiségeinket, az viszont látni, hogy
egy rendkívül véres programhoz lesz
szerecsénk.



P.N.03

Megjelenés: 2003. első fele (NTSC)

zűcsapat vezetője: Shinji Mikami (sorfajók?)
A fejlesztés producere: Hiroyuki Kobayashi (Imi)

ez volt a harmadikként megkezdett program, azt nem tudni.
Schneider nevű cyber-zsoldost kell irányítanunk. A CAMS nevű robotszervezet elleni
küzdelemre bérlik fel – és persze az érzelmeket sem hagyták ki: Vanessa szüleit a
CAMS gyilkolta meg, így a bosszú is szerepel a „robotizálás” indokai között. Hősnőnk-
nek egy „ultra-destruktív” lézerfegyverrel a kezében kell megküzdenie a robotokká
átbúvákká különleges képessége, hogy folyamatosan változtassák alakjukat. Vanessa
kell használnia, rongelőket kell ugrálnia és trükköznie. Nem véletlen, hogy Shinji Mikami
úgy jellemezte a programot, mint „a Tomb Raider és a Devil May Cry sci-fi beütés
szeregyarád.”



VIEWTIFULJOE

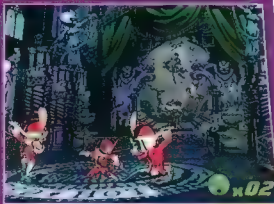
Megjelenés: 2003. első fele

A fejlesztőcsapat vezetője: Hideki Kamiya (Resident Evil 2, DMC)
A fejlesztés producere: Atsushi Inaba (Resident Evil-sorozat)



A cím itt magától beszél (a
View (nézni), illetve Beautiful
(gyönyörű) szavak keverése;
vezetői Joe – Joe pedig egy-
szeresen a főhős), ráadásul itt
a játék is messze áll a maná-
ság divatos irányzatoktól. A
Viewtiful Joe egy kétfélemezős
verekedős játék, hasonlóan mond-
juk a Castlevania-szerűhöz,
csak itt ostor és szenteltvíz
helyett az öklünkkel kell rendet
tenni. Az ellenfelek szemalála-
niul érkeznek, Joe pedig, mint szuperhős gyorsan rendet tesz köztük. Persze ez így
még nagyon szöve is szabványos lenne, hiszen egy hősnak stílusosnak is kell lennie
– itt különleges varázslatszerű effektek segítségével érhetjük el. Eddig kétféle mutat-
tak be: a zoomot és a lassítást.

Ezekből persze nem csak egyszerű
stílusosok lehetünk – amint több
példát és magasabb értéket jár-
– de így minden a szubszáns-
ké megérvésszik. Kamiya például
azt említette, hogy zoomolás
közben egy egyszerű átéből
csensterepítő, halálos csapás
lesz. A grafika teljesen képre-
oény-szerű, viszont maga a játék
(legalábbis az addigi ismeretek
alapján) valószínűleg csak egy
ígon szűk réteget fog szólni.

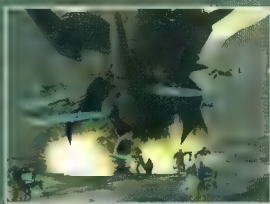


DEADPHOENIX

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

A fejlesztőcsapat vezetője: Hiroaki Kato (Resident Evil Code: Veronica)
A fejlesztés producere: Atsushi Inaba (Resident Evil-sorozat)

Bár nekünk az öt új játék közül
legkevésbé a Dead Phoenix
ragadt meg a fantáziánk, a
japán közönség teljes extázisba
esett tőle. A programban egy
szarvakkal rendelkező orrmű-
(?), Phoenixet kell irányítanunk
akinek egy repülő várost kell
megvédenie a jámadéktól. A
játék nem a grafika-jával akar
lenyűgözni (ezt a készítő is
elismert), hanem arra kon-
centráltnak, hogy a legjobban
szimulálják azt az érzést
amelyet egy repülő mader
érezhet. A játéktér egyébként
hatálmias és csodálatos,
szélesített, alatt seregek es-
nek egymással, a levegőben
pedig akár karsikunkkal
szászorba nagyobb lények
kel is meg kell küzdünk
Nem is kicsit emlékeztet
a fenti leírás a Panzer
Dragoonokra – remélhe-
tőleg a szívrohamot sem
adja alább!



MEGJELENÉSEK



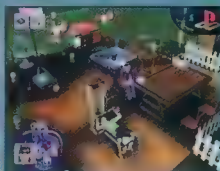
EUROPA, USA – 2003. JANUÁR – 2003. FEBRUÁR

EUROPA PS2 MEGJELENÉSEK

Tennis Master Series 2003	24-Jan	Microids	***
Scrabble 2003 Edition	24-Jan	Ubi Soft	**
Defender	24-Jan	Midway	**
Ben Hur	28-Jan	Microids	**
The Sims	31-Jan	Electronic Arts	****
Monster Jam Maximum Destruction	31-Jan	Ubi Soft	**
Treasure Planet	7-Feb	Sony	***
Tom & Jerry: War of the Whiskers	7-Feb	Ubi Soft	***
Star Wars: Clone Wars	7-Feb	LucasArts	**
Run Like Hell	7-Feb	Interplay	****
Robocop	7-Feb	Titus	*
Jimmy Neutron Boy Genius	7-Feb	THQ	**
Everblue 2	7-Feb	Capcom	***
Downforce	7-Feb	Titus	*
Battle Engine Aquila	7-Feb	Infogrames	***
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Baldur's Gate: Dark Alliance	7-Feb	Interplay	****
Primal	14-Feb	Sony	****
Tomb Raider: The Angel of Darkness	14-Feb	Eidos	*****
Bloody Roar 3	14-Feb	Virgin Interactive	**
Starsky & Hutch	15-Feb	Empire Interactive	***
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Universal Interactive	***
Batman Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
Pac-Man World 2	28-Feb	Namco	***

USA PS2 MEGJELENÉSEK

The Getaway	21-Jan	Sony	****
Fisherman's Challenge	21-Jan	Konami	**
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Black & Bruised	28-Jan	Majesco	***
Devil May Cry 2	28-Jan	Capcom	*****
Evil Twin	4-Feb	Ubi Soft	**
Bull Ugly Martians: Zoom or Doom	4-Feb	Sierra	*
Primal	11-Feb	Sony	****
Everblue 2	11-Feb	Capcom	***
Gio Gio's Bizarre Adventure	11-Feb	Capcom	**
Everquest Online Adventures	11-Feb	Sony	****
Disaster Report	11-Feb	Agelec	****
High Heat Baseball 2004	11-Feb	3DO	***
Vexx	11-Feb	Sony	**
.hack - Infection	11-Feb	Bandai	****
Pride FC	11-Feb	THQ	***
Dark Cloud 2	18-Feb	Sony	*****
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	18-Feb	Konami	****
Breath of Fire V: Dragon Quarter	18-Feb	Capcom	****
Tomb Raider: The Angel of Darkness	25-Feb	Eidos	*****
Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht	25-Feb	Namco	*****
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***



Dark Cloud 2



Xenosaga Episode I



➔ Furious Karting



➔ Battle Engine Aquila



➔ The Tower of Babel 2



➔ Batman Dark Tomorrow



➔ Dead or Alive Xtreme



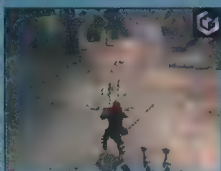
➔ Colin McRae Rally 3



➔ Capcom vs SNK 2



➔ Indiana Jones and the



➔ Blood Omen 2



➔ Skies of Arcadia Legends



➔ Black & Bruised



➔ Skies of Arcadia Legends

Furious Karting	24-Jan	Infogrames	***
Mercedes-Benz World Racing	31-Jan	TDK	****
Shayde: Monsters vs Humans	7-Feb	Metro 3D	*
Robocop	7-Feb	Titus	*
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	7-Feb	Codemasters	****
Battle Engine Aquila	7-Feb	Infogrames	***
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Dead to Rights	14-Feb	Namco	***
Sneakers	21-Feb	Microsoft	*
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Universal Interactive	***
The House of the Dead 3	21-Feb	Sega	****
Galleon	21-Feb	Interplay	***
Batman Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
LoTR: The Two Towers	28-Feb	Electronic Arts	****

USA KBOX MEGJELANEEN

Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball	21-Jan	Tecmo	****
ATV Quad Power Racing 2	28-Jan	Acclaim	***
State of Emergency	1-Feb	Take-2	***
Falcone: Into the Maelstrom	1-Feb	Titus	***
Sgt. Cruise	3-Feb	Titus	***
Colin McRae Rally 3	4-Feb	Codemasters	****
Barbarian	10-Feb	Titus	**
Vexx	11-Feb	Acclaim	**
Capcom vs SNK 2: EO	11-Feb	Capcom	***
High Heat Baseball! 2004	11-Feb	3DO	***
Apex	18-Feb	Infogrames	****
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	18-Feb	LucasArts	***
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***

Blood Omen 2	24-Jan	Eidos	****
Men in Black 2	31-Jan	Infogrames	**
Rally Championship	6-Feb	SCI	**
Star Wars: Bounty Hunter	7-Feb	LucasArts	***
Monopoly Party	7-Feb	Infogrames	**
Mary Kate & Ashley: Sweet 16	7-Feb	Acclaim	16
Jimmy Neutron Boy Genius	7-Feb	THQ	**
BMX XXX	7-Feb	Acclaim	**
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Robotech Battlecry	14-Feb	TDK	****
Built Ugly Martians: Zoom or Doom	14-Feb	B.U.M.	*

USA GAMECUBE MEGJELANEEN

Black & Bruised	27-Jan	Majesco	***
Tom Clancy's Ghost Recon	28-Jan	Ubi Soft	***
Skies of Arcadia Legends	28-Jan	Sega	****
ATV Quad Power Racing 2	28-Jan	Acclaim	***
Summoner 2: The Prophecy	4-Feb	THQ	***
Vexx	11-Feb	Acclaim	**
Conflict: Desert Storm	18-Feb	SCI	***
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***

USA – JANUÁR

- GTA3 Vice City**
Take 2 – PS2
- Loth: The Two Towers**
Electronic Arts – PS2
- Dragon Ball Z: Budokai**
Infogrames – PS2
- Tom Clancy's Splinter Cell**
Ubi Soft – Xbox
- Mortal Kombat**
Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
- Harry Potter 2**
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
- Madden NFL 2003**
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
- Metroid Prime**
Nintendo – GC
- Kingdom Hearts**
Square – PS2
- Yu-Gi-Oh!**
Konami – GBA

JAPÁN – JANUÁR

- Pokémon Ruby**
Nintendo – GBA
- Pokémon Sapphire**
Nintendo – GBA
- Kingdom Hearts Final Mix**
Square – PS2
- Ratchet & Clank**
Sony – PS2
- Mario Party 4**
Nintendo – GC
- Momotarou Denetsu 11**
Hudson – PS2
- Legend of Zelda: Wind Walker**
Nintendo – GC
- Winning Eleven 8**
Konami – PS2
- Unlimited SaGa**
Square – PS2
- Megaman Battle Network 3**
Capcom – GBA



TOP

BRITANNIA







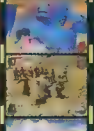
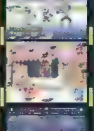

- GTA3 VICE CITY**
Take 2 – PS2
- FIFA 2003**
Electronic Arts
GBA, PS2, GC, Xbox
- HARRY POTTER 2**
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
- 007 NIGHTFIRE**
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
- LOTR: THE TWO TOWERS**
Electronic Arts – GBA, PS2
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4**
Activision – GBA, PS2, GC, Xbox
- WWE SMACKDOWN!**
THQ – PS2
- DANCING STAGE EUROMIX**
Konami – PSX
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
- PRO EVOLUTION SOCCER 2**
Konami – PS2
- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**
Ubi Soft – Xbox
- CRASH BANDICOOT**
Universal Interactive – PS2, GC, Xbox
- SPIDER-MAN**
Activision – PS2, GC, Xbox
- THE GETAWAY**
Sony – PS2

LISTÁK

TOP 30 — JANUAR

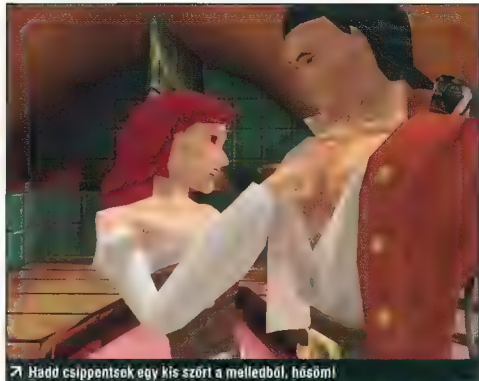
	13 WRC II EXTREME Sony – PS2		16
	17 RED FACTION 2 THQ – PS2		18
	18 ROCKY Rage – PS2, GC, Xbox		20
	21 DANCING STAGE PARTY ED. Konami – PSX		22
	22 MINDRITY REPORT Activision – PS2, GC, Xbox		24
	25 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY Universal Interactive – PS2, GC		26
	27 HITMAN 2 Eidos – PS2, Xbox		28
	29 GRAN TURISMO 3 Sony – PS2		30
	HARRY POTTER 1 Electronic Arts – PSX, GBA		
	LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING Universal Interactive – PS2, Xbox		
	GRAND THEFT AUTO 3 Take 2 – PS2		
	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE Eidos – PSX		
	COLIN MCRAE RALLY 3 Codemasters – PS2, Xbox		
	BURNOUT Acclaim – PS2, GC, Xbox		
	SHREK: TREASURE HUNT TDK – PSX		

AUSZTRÁLIA – JANUÁR

	1 GT3 Vice City Take 2 – PS2
	2 LotR: The Two Towers Electronic Arts – PS2
	3 The Getaway Sony – PS2
	4 Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft – Xbox
	5 Kingdom Hearts Square – PS2
	6 Harry Potter 2 Electronic Arts – PSX
	7 Harry Potter 2 Electronic Arts – GBA
	8 Harry Potter 2 Electronic Arts – PS2
	9 MDN: Frontline Electronic Arts – Xbox
	10 Zelda: Link to the Past Nintendo – GBA

BEST OF JAPÁN 2002

	1 Pokémon Sapphire Nintendo – GBA (1.391.612 példány)
	2 Pokémon Ruby Nintendo – GBA (1.349.287 példány)
	3 Winning Eleven 6 Konami – PS2 (1.090.855 példány)
	4 Onimusha 2 Capcom – PS2 (949.325 példány)
	5 Kingdom Hearts Square – PS2 (819.617 példány)
	6 Dynasty Warriors 3 Koei – PS2 (741.185 példány)
	7 Tales of Destiny 2 Namco – PS2 (736.129 példány)
	8 Super Mario Sunshine Nintendo – GC (656.136 példány)
	9 Super Robot Taisen Impact Banpresto – PS2 (592.141 példány)
	10 One Piece Grand Battle 2 Bandai – PSX (579.333 példány)



➤ Hadd csipessünk egy kis szőrt a melléből, hősöm!

Nem hinném, hogy a Toby Gard név a legtöbbetből egy felhúzott szemöldökkel hatásosabb reakciót váltana ki. De ha azt mondom Lara Croft, akkor már minden valámi revaló játékos felkapja a fejét. És hogy hogyan jön össze a kettő? Az említett úriember nem más, mint az a személy, aki kitalálta és megalkotta Larát, és ő volt az első Tomb Raider vezető designere is. Azlán szokas szerint „valamin” összevesztek, Toby pedig otthagyta a brigádot (így tehát a Core-től eredeztetelhető egyben az ismert anatól szökevény: „Toby or not Toby?”...). Szerencsére a játékigart nem felejtette el véglegesen. Istenhöz a Confounding Factor nevű fejlesztőcsoporthoz, akik rogtán bele is fogtak a Galleon készítésébe, ami – akárhogyan is próbálják ezt tagadni – a történetétől eltekintve nagyon is hasonlít a Tomb Raider koncepciójára. Ugyanolyan 3D-s, third-person kamerareztű akció-kalandjátékot van tehát szó – talán annyi különbséggel, hogy jóval rajzfilmesebb és meszeserűbb megvalósításnak tűnik az egész látványvilág.

A Galleon abban az időben és olyan helyeken játszódik, ahová mindenki eljutott az álmaiban, aki olvasott valaha is klasszikus kalóztörténet: a végtelen tengert szelő vitorás gályák, az elásott kincsekkel rejtő szigetek, a tüzes menyegzők és a felfedezésre váró egzotikus tájak és bálványok világa és, némi babonával és mágiával vegyít-

ve. Főhősünk Rhama Sabrier kapitány, akinek neve ellenére semmi köze a margarin felfedezéséhez – sokkal inkább egy klasszikus kalandor, mintha csak egy regény lapjáról maszolt volna le. Aműgy korabeli biztonsági örként lengette életét, kereskedőflottákkal védelmezett a rájuk támadó kalóztól, a gazdag kereskedőknek pedig személyes testőre is volt – mindaddig, míg elegendő pénz nem keresett ahhoz, hogy megvegye saját hajóját, az Endeavourt. A Nyugati Tengerék egyik legismertebb figurája, a terepét kíváncsan ismeri (sőt, egyes területeket ő maga térképeztet fel), és eddig kalandjai során számos ellenséget és barátot is győzt. A helyszín egybenként nincs konkrétul, de teljesen nyilvánvaló, hogy a karib-tengeri szigetvilág környékéről lehet szó, vagy legalábbis az ihlette meg az alkotót. Rhama rettentő dögösen öltözködik, szuros a tekintete, fedetlen

a mellkasa, macskaszzerűen ruganyos a mozgása – és ennek tetejében piszkos jó a dumája is. Egyzöval nyilván ő a tökéletes hős arra, hogy felkúttasson, megszeressen és leszállítson egy titokzatos és hatalmas pusztító erővel rendelkező ereket, még mielőtt az illetékek kezébe kerülne (Bar nem kutattam levélárakban ezt bizonyító iratok után, de valami azt sugja, nincs kizárva, hogy Croft kisasszony egy igen tavoli öse lehet). A kaland Akabah szigetéről indul, ahol egy világhírű győgyító megbiz minket, hogy libbentsük le a láthatatlan egy rejtélyes hajó eredetéről. Főhősünk elsőbbsben felsorolt tulajdonságai persze azt is magukkal vonják, hogy amerre jár, a legfridrebb helyeik is költir pisúnek a nyomban.

...márpedig ebben a játékban a női nemmel bizony meglehetősen szoros kapcsolatban állunk. Két helyeik is összefutunk a játék folyamán. Faith, aki Arelano (az előbb említett győgyító) lánya, egy szemtelenn fiatal, okos és idealista nőszemély. Hittvala, hogy megmenteni jobb, mint lerombolni, a fizikai küzdelemben így nem nagyon jeleskedik. Öröklötte viszonit apja

tudásának egy szeletkéjét – kiváon győgyító, könnyeden bának el mindenféle mágius csapdával védett szerkezettel és a félörök megoldásában is nagy segítségünkre lesz. Minden vágya, hogy apja nyomdokaita lépve betölje is híres győgyító viláih. Mihoko ezzel szemben pontosan az ellentete. Mint keleties neve is vonással is sugallja, igen messziről jött, ám a hosszú ut alatt mit sem kopott a harci tudása. Multáról nem tudni sok mindent, pusztán annyit, hogy a hazájában legendák számító kung-fu mester hölygét egy gonosz varázsló raboltságosra taszította és arra kényszerítette, hogy akaratla ellenel gyilkoljon. Egy viszonit börtön: a harcban kiváló segítőkész számíthatunk rá.

Sajnos már most le kell hűtenem az izgatottan fíancoló RPG-fánatikusokat. A Galleon tavórlól sem szereplének, a programban kizárólag Rhama kapitányt irányítjuk. A harcrendszer alapvetően a különféle mozgásokra és mozdulatokra épít. A játéknak két módja lesz: a normáln kívül egy olyan is, amikor befoguk az ellentel, az ezekben alkalmazandó harcmodor pedig nagymértékben eltér egymástól. Alapesetben, akárcsak egy szimpla beat'em-up játékban, mindenféle másiakunk, miközben jobbra-balra szórjuk a pofonokat. Ha azonban befogtuk egy ellentel, akkor speciális kombók hozhatunk elő, ami arra lesz jó, hogy a különböző hűköket különféle módszerekkel verhessük ve. Talán világosabb, ha úgy fogalmazzunk, hogy előbbi a mezei ellenfelek kinyírására szolgál, utóbbi pedig inkább a főellenegéknél és a nagyobb méretű gonoszoknál lesz érdekes használni. (Az egyik korábbi videóban például Rhama egy hatalmas ellenel hátrá ugrott fel, szépen felkapaszkodott a vállára, majd kardját a tetejénélrelemből tomboló szörny nyakszirteig vágta.) Előfordul, hogy a két irányzat az oldalsó harcok, de a közvetlen irányítást nem vehetjük át leteletük. Harcban például Mihokának kiadhatjuk, hogy passzív

■ Akartok a Bahamákön csajokat fűzni? Gyertek velünk!

GALLEON ISLAND OF MYSTERY

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

PAL / 883.04.28. NTSC

➤ Halló, vöröske! Tessék szépen meggyógyítani!



➤ Halló, kis fekete! Fuldoklom, tessék rajtam segíteni!

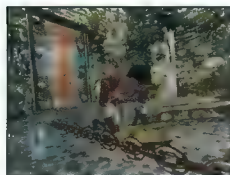
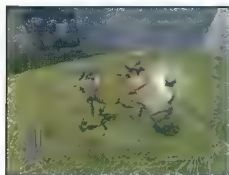


➤ Oly pulha a kacsód, lehetnék a machód?





➤ Mihoko személtámaszt rántott bordát készít ebéde

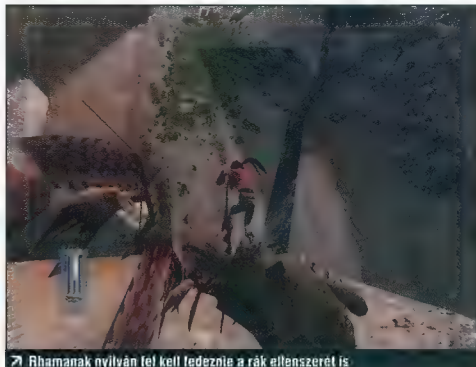


avagy agresszív harcmódban kuzdjón, ezáltal befolyásolva a viselkedését, de akár azt is, hogy csak egyetlen, vagy egy csoportnyi ellenelet támadjon meg. Faith pedig mind-egyben a háttérben segít minket a várásai-
talval (a többiek nem használhatnak mágiát) és a gyógyító igével. Átváltani nem lehet a karakterek közt, és mivel a játék kifejezetten egy atlékos-módra van tervezve, sajnos még az sem megengedett, hogy egy esztelen multiplayer-mód esetén (ami úgy tűnik, nem is várható) egy lársunk irányítsa valamelyik hőlyeményt. Ami viszont igen jópofa újítás, az az, hogy a karakterek nemcsak a harcban működnek együtt, hanem nehéz helyzetekben egymást húzzák ki a bajból: nagyobb patokon elakot tartanak egymásnak, a víz alatt pedig levegőt adnak át a másoknak – ami tekintve, hogy kisérőnk kellemes hőlye-
mények a „kellemest a hasznossai”-alapelv klasszikus alkalmazásának is tekinthető.

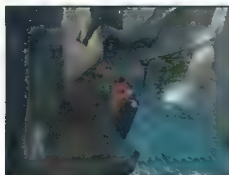
Nos, ez így nem tűnik valami nagy durra-
nasnak, de a fejlesztők nem is igazán erre helyezik a hangsúlyt. Sokkal szívesebben hangolják azt, hogy milyen franko kis szto-
r és játékmenetet dobhat össze a játékhoz. Előbbi anyag jópofának és egy ilyen típusú játékhoz képest érdekesnek ígérkezik, van benne minden, ami csak egy akció-kaland-
játéktól elvárható: rengeteg harc, menekülés, katasztrófa, misztikum, baratok és ellen-
ségeik, romantika és árulás. A karakterek

sokféle érzellemmel rendelkeznek, ennek megfelelően alakították ki mimikáikat is. A játékmenetről viszont még sok minden nem derült ki – mindössze annyi, hogy kalandjaink során öt különböző szigetben maszkálhatunk, mindegyikük más méretű és komplexitású lesz. Az első egy amolyan gyakorló-bevezető szint lesz, itt sajátítjuk el Rhama irányítását és itt vezeték fel a tulajdonképpeni történetet is. Toby Gard szerint nehéz konkrét, jól elkülöní-
thető szintekre osztani magát a játékokat, mivel a játékmenet megtervezésekor az egyik elsődleges szempont a totális mozgássza-
badtság megteremtése volt – a szigeteken gyakorlatilag oda megyünk, ahová csak szeretnénk. No persze lesz egy pár helyszín, ahová (eleinte) nem lehet be-
, illetve eljutni, de ezzel együtt általában akkora területet fedezhetünk fel, amekkorát csak tudunk.

Ehhez persze nem elég pusztán az ügyes-
en megtervezett teret. Mr. Gardot idézve: „Sze-
rintem a mai 3D platformjátékok valahol még mindig ugyanolyanok, mint az öreg 2D-sé-
k voltak. Azt hiszem, mi valami teljesen eltérő-
akotunk – főleg ami a főszereplő, Rhama-
t illeti, aki virtuális világban határoz nélkül köz-
lekedhet. Ami fizikai képességeit illeti, ő egy
majdnem szupertulajdonságokkal felvértezett
ember, képes arra, hogy a falakon, vagy akár
a plafonon is futkardozzon. Amugy a pályá-
kat szándékosan úgy alakítottuk meg, hogy a
játékos keresztül-kasul bejárassa őket, és



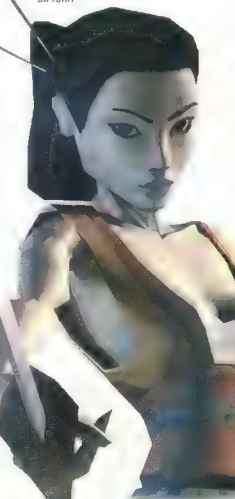
➤ Rhamanak nyilván fel kell fedeznie a rák ellenszerét is



ne kelljen előre meghatározott pontokhoz
és útvonalakhoz kötődni. Ebben azért
van valami: ellátogattam a játék internetes
oldalára, ahol rengeteg apró videót lehet
megtekinteni Rhama kapitány képességeiről.
Rhama tényleg akkora ugrak, mintha csak
a Mairóidól lépett volna elő, úgy fut a falon,
mint Hotsu-ma, a Shinobi főszereplője, úgy
függesszkedik a plafonon, mint Spiderman,
és úgy csúszik a csepelyében a meredek
sziklafalakon, mintha csak valami extrém-
sport-játékból ugrott volna át grndinál
egy csopót. Számomra azért
egy kicsit furcsa a dolog, nem
igazán illenek ezek – az inkább
a Marvel-fele képregényhősökre
jellemző – mozdulatok egy ilyen
típusú karakterhez: ettől függet-
lenül meg akar jól is esni.

A programot még időtlen idővel
előzött (egy olyan öt éve) PC-re kez-
ték el fejleszteni – abból a verzióból pár
screenshot látott napvilágot, majd gyorsan
a feladás homályába marult. Aztán idővel
attertek Xboxra, ami azt jelentette, hogy a
főbb karakterek poligonszámát megnöve-
ltek és beépítették a pixel-shader effektet
(ld. a hullámzó vizet) – de itt is folyamatosan
csúsztak a megjelenéssel, legutóbb 2002
karácsonyára ígérték („Karácsony a csodák
ideje, majd megkapjátok”) – ilyen és ehhez ha-
sonló dumákat fázasztották a nagydémütől,
de abból sem lett semmi. Jelen álláspont
szerint tavaszra lesz valami a programból
(bár hisszük, ha látjuk...), még akkor is, ha
már régóta a béta-tesztelésé zajlik. Ezt követi
majd pár hónapra rá egy GameCube-verzió.

de ezt a tempót elnézve nem lepdőnk meg,
ha az jövő ilyenkorra futna be... A tapasztala-
tok szerint a hosszú fejlesztési idő általában
két dolgot jelenthet: vagy egy alaposan átgón-
dot koncepciójú és a végletekig kidolgozott
bombasiker megjelenésének kapujában
állunk, vagy csak a szokásos szócésés és
kamu az egész. Reméljük az előbbi helyzet
all fenn.



➤ A kalóz-kellektár elengedhetetlen eszköze: a papagáj



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

90%

Bizzunk benne, hogy nem Toby „Tomb Raider” Gard az egyetlen pozitívuma a játéknak...





➤ Ej, be szép virágszájak nyílnak a kocsmák kertjében!

■ Kincses sziget? Ugyan már! Egy egész szigetvilág!

SEADOGS II

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC



A kalozok és a kalózkodás kedvelt témát jelentett már jóval a számítógépes, konzolos játékok megszületése előtt is. Elég csak a számtalan regényre, filmre gondolni, vagy éppen a gyermekkor kodebe vesző óvodaudvarokra, ahol a hajónak kinevezett homokozóban szorongott a féltelmes kalózmárk. Az Xbox vizere most behajozó Akella számára igazán otthonos környezet a hullamok felett lebegő lóporfüsttől ködös tengeren úzózkodik pokla. Az orosz fejlesztőcsapat korábbi PC-s sikerei utánys jóbára a hajós csalárhoz-sokra épülő programoknak köszönhető.

A bejelentésekor még a tavalyi karácsonyi szezonra datált, de a megcsúszott – sőt, szinte már kötelező – csúszások miatt az előzetes ígéretekhez képest későbbi időpontban megkezdődött a játék. Mivel nem szoros előzmény az első rész, nem fog problémát okozni egyetlen

Xbox-játékosnak sem, ha nem játszott a PC-s programmal – a rokonság csupán annyi, hogy a helyszínek ottan voltak át Végtrébe az igazi kalózpáradicsomnak számító Karib-tengemél jobb helyszínt nehéz lenne keresni egy kalózos kaland-akció-szerepjátéknak.

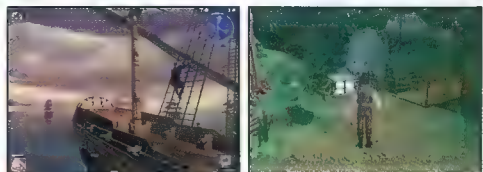
Arról, hogy jó kiadás legyen a tengeri farkaskodásra fordítandó idő, a fejlesztők két, egymástól független karakterrel kívánnak gondoskodni. Blaze Devlin és Danielle Green nem nehézségi fokot jelent a játékban, hanem két eltérő történetet, ami aztán megközelítőleg 40 óra alatt bonyolódik. A végkielégít persze főbbé lehet, még akkor is, ha nem idő előtt, a dicsőséges hullámsírban vagy a sokkal kevesbé népdalba illő kőtel végén himbalózva zárul a tengeri rabló karrierje. Nem követik ugyanis azt a szerepjátékoktól megszokott semat az alkotók, hogy egyetlen cél eléréséért fejlesztéget saját képességeit és hajóhadát a játékos. A döntés rajta áll, hogy a szigetvilág teljes elfoglalására tör, vagy lepak-tal valamely gyarmatosító hatalommal s annak halgatag, de hasznos támogatásaitól kisérvé csak ellentételek okoz gazdagság, katonai és politikai problémákat. Az angol, francia, spanyol vagy épp holland lennhatalom alatt

álló szigetvilágban ez utóbbi lehetőség nem csak a biztonságát eleint és javításokhoz jól felszerelt dokkokkal hivatkozhat, de a kópányegyeljő utánban forgatva sok jövedelmező információt is.

A kalózkodás maga persze a közismert receptet követi: kecses, sokarabos vitorlás hajók kerülgetik egymást az azurkék tengeren, gyilkos ágyuzat zúdítva egymásra. Mikor pedig már a kecsesség nagy részét le-, vagy szétlőttek egymason, akkor következhet a matroz-matroz elleni közelharc. A csata győztése pedig nemcsak kincsek, vagy inkább kincset érő rakomány brókába jut, de ha volt annyi előrelátása és nem lőtte rommá az ellenfelet, még egy hajóhoz is – amivel gyarapíthatja, vagy modernizálhatja saját flottáját, illetve a véren vett ladokokat akár el is lehet kötyve-tyelni. (No persze, ha nem a kalozok győznek, akkor kicsit más lehet a végkielégít, de negatív hozzáállással nem érdemes tengeri rablónak állni...)

A valóságtól szerencsére nem rugaszkodtak el az Akella fejlesztői, így az említett flotta maximálisan négy hajóval állhat (15 fajta hajótípus modelleztek le a játékban). Ez ugyan rossz hír azoknak, akik egy Győzhetetlen Armada-méretű flotta admirálisaként tudják elképze- zelni a hatékony kalózkodást, de valóságos sokkal közelebb áll a gyorsan mozgó, lecsapo-

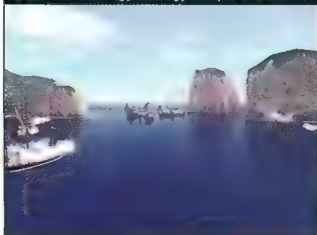
➤ Persze a naplemente giccses témája kihagyhatatlan...



➤ Nem csak szikrazó napsütés varja a hajóscsok

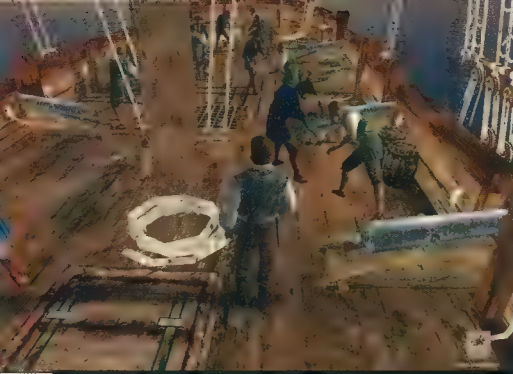


➤ Deathmatch, vagy csak egy szimpla blokádtörés?



➤ A szocializáció legfontosabb fóruma: a csapszék





▶ Az elégedett kapitány – és az ő főrgő legénysége

majd elrajtózó hajóraj képe. A négy vitorlás már biztosítja azt, hogy látványos bekerítés, üldözös manőverekkel a legfűrgőbb vagy épp a legedvettebb, legfelgyűrgűbb prédát is meg lehet szerezni. Miből, városok, erdők kiehet-tetéséhez már négy hajóból is szép blokk alakítható ki.

A játék szerepjáték jellemzői közé tartozik, hogy a játékos nem egy magára inteli az összes hajó parancsnokását, az agyuk kezeléséről nem is beszélve. A kiadott parancsok végrehaj-tásának sikeressége a legénység feladathoz való képessége alapján dől el, míg a raj tovább-i hajónak manőverei azok parancsnokának rátermettségén múlnak. A különféle tulajdon-ságok egy szép hosszú listában szerepelnek minden egyes mároz és tiszt adatlápián, s áttekinthető törvények megfelelően fejlődnek is. Mint ahogy annak oka is a szerepjáték gyökereiben keresendő, hogy a legénység és a kalóztisztai állomány morálja és hűsége is igencsak dinamikusnak képes megváltozni siker, de még inkább balsiker esetén. Egy jó kapitánynak ezekkel a mutatókkal különösen tisztában kell lennie, nem csak akkor, mikor egy felcsapni szándékozó kalóztiszt sorsáról dönt, legénységet verbulál, de akkor is, mikor a posztokat, rangokat osztogatja. Kicsit talán sztereotípiá, de igaz, hogy hűsleges és elégedett legénységnek még a csata forgatagában is fedezve érezheti a hátát, tuluságosan becsva-gy és elégedetlen mariallokok között viszont akkor van a legnagyobb veszélyben, ha egy bekes öbölben partra száll.

Nem maradt ki a kapitány, vagyis a játékos alakította hős képességének, s kicsit talán ellentmondásnak részletes számszerűsítése sem. A kapitány adatai természetesen nem azt határozzák meg, hogy milyen jól reagál egy-egy szituációra (hiszen a döntéseket itt a játékos hozza, parancsnoklása), viszont harci képessége igenis sokat számítanak. Mint ahogy a hírnév és az emberek ismerete

alapvetően meghatározza a legénység toborzá-sának sikerességét, az ellenfelek az az NPC-k hozzáállását.

Szintén a valóságos elemek sorát erősíti, hogy igen ritkán botliknak kuncses ladakban felhalmozott hajórakománynyi vagyona az elfoglalt vitorlások rakterbe alszálló kalóz-ári szakmunkások. Bár nem információadás, vagy épp kapcsolatok révén érkezhethet az ilyen hajók útvonalát szűrtő fogó tavasz szellő, de a számszámok többsége mégis inkább a hagyomá-nys kereskedelmi termék kategóriába esik. Márpedig legyen bármilyen finom a sok vég szövet, vagy illatos a felbáloztó fűszerszám, ezekből elég nehéz jollakalni a legénységnek – hogy a berekről már ne is beszéljünk. A megoldást természetesen a megszerzett áruk eladása jelenti, amhez mindenképpen szükség lesz egy barátságos kikötőre, vagy némi alca-zásra. Nem art tehát a sikeres kalózkadashoz szükséges képességek fejlesztésére is gondolt fordítani.

A játék előző részét a legtöbb kritika éppen ezen, a gazdasági-szmuláció vonalán érte, aminek az Akella programozói most feltűzőtöltéssel próbáltak elejét venni. Saját olvasatukban ez úgy hangzik, hogy a számos áruféleség és a változó piaci viszonyok már megúgát azt a színtet, amit egy gazdasági stratégiától várhat a játékos. S így akár tisztés kereskedőként is meg lehet élni a szigetvilágban a városok között szállítgatva az árukat. Am ettől en meg kövte hiszem, hogy a tömegeivel lesznek olyan játékosok, akiknél a halálfejes lobogó a számára rendszeresített rejtekhelyen porlad szét.

Akalóztiszt nemcsak jövedelmézőse ókan. de már a kalandok miatt is vonzóbb, hiszen a raj játékosnak egyszerű parancsokat uszene (kerülj meg, szülyessez el, csaklyázza meg a kijelölt hajót) és a zászlóshajó parancsok-olva bárki beelőltethet magát a gyerekekkel olvasott regények hősnékre szerepbe. A nagy

hűséskedésben azért arról nem szabad meg-feledkezni, hogy a meglamadott hajók legén-ysége igencsak ragaszkodik az elethez, és a kalózkolót való nagy rettegés ellenére azért igen csak keményen képes harcolni is érte. Ki kell tanulni a hajók manőverezéseinek és legy-verzetének gyenge pontjait, mert a Jolly Roger semmiféle garanciát nem jelent arra, hogy a sortűzek nem seprék le a fedélzeten (neten pont minket csaklyáznak meg).

A kalózkodás természetesen nemcsak a sós habokon zajlik, sőt a játék egyik nagy erősségének egybe a kidolgozott városokat és szárazföldi helységeket. A karibi szigetvilágra erősen hasonlít, ám nem földrajzi adatokból meglamadott helységeken pedig nem csak a kikötőkben szállhat majd partra a legénység – egy csendes öbölben lehorgonyozva a hátsó kapu is beúgathat a városba. Ezt a lehetőséget nemcsak a számszám értékesítésekor, vagy készletek beszerzésekor lehet kihasználni, de ha éppen arra van szükség, akkor a tenger felől nagyon keményen védett erődöt is hátra lehet támaszni, amit a védők figyelmét a lövővelősz szílen, csaklentett legénységgel parázó kalózhajók költik le. A kiadott előző részben igen erősen építkezés és a szárazföldi kalandzá-sok nyújtotta változatosságra, magyaráz sok olyan feladatra számíthat a játékos, amit egy adott színthez, városhoz, vagy színtelhez kö-tődik, amit vagyis amit mindenképpen fel kell ke-resnie. Az már megint csak az ő hozzáállása, és addig játékosulán mulik, hogy szívesen látják-e a kikötőben, netán be lakopadnia a városba, esetleg elfoglalja az egész színtet, hogy egy fontos beszállás megeljehessen.

Sokát ígér a játéknak azon jellemző is, hogy a kiadott legnagyobb részét villenőszűgen állítja elő, csak néhány előre meghatározott epizódot van mindkét kapitány történetében. A sémákhoz építkező, a villenőszűségeket egész jól megközelítő készletek közül pedig még a játékos is kedvere válogathat, eldöntve, hogy

egy jó jövedelméző, de a felmentő hajóhad megerkezése esetén veszélyes blokkot állít-e fel, vagy inkább némi csempeszűrt fuvaroz a kisebb, de gyorsabb és szinte veszélytelen haszon reményében. Itt talán mondani sem kell, hogy a sémák között szerepelnek olyan csúnya meglepetések is, mint az arulás és a csapdaba sétálás. Természetesen a felemlegett játékok valódi hossza nagyban függ attól, hogy a nem kotelező feladatokkal milyen lelkessé-vel vállalkoz a játékos. Amennyiben csak a történet fő szílen, vagy inkább fő armlatában hajlando hajózn, akkor viszonylag hamar a dolgok végre járhat. No persze a gyors siker után még vissza lehet térni a további lehetősé-gek kiaknázása végett.

A változatosságok erősíti az is, hogy 150 fajta színtváz- és mozgásmoodelli dolgozatk ki, és ezekre huzgatnak rá a szereplők fizikáit-ja. Hozzáállnak pedig dinamikusul változik a szituációnak megfelelően és a játékos tulajdonságai és politikai, társadalmi helyze-tére reagálva. Magyarul a saját emberéink, a meglamadott hajók legénysége, vagy a kikötők és városok képessége nemcsak arcvonásuk-ban és ruházatukban tér, de az egyébként klonizott figurák sokasága lesz.

A grafikai megvalósítási szándékokan hagy-tam a történet végre, mert már az első rész is sok csodától szerzett a színtelvilág, a hajók, de leginkább a tenger megjelenítésének minősé-gével. Arról pedig, hogy miként muszáll a továbbfejlesztett STORM2 engine, a lekege-sseben a DVD mellékletben megnézhető trailer kapni beszélni. A fejlesztők saját bevallása szeri-nt az, hogy az Xbox-verzió esetében egy pontosan meghatározott hardverkompatibilitéti dolgozathat csak pozitívumokat jelentett. A munka során. Telestítményben nagyon is képes megélni az elvárásoknak, ugyanakkor nincsenek kompatibilitási problémák, kavasz a videokártya és hangkártya meghajtókkal, vagy a különböző operációs rendszerekkel

▶ Van úgy, hogy a kalózkodat csaklyázzák meg



HÁLÓZATI KALÓZKODÁS

Az igen összetettnek ígérző játéknak egy, de igen fontos oldaláról viszont alig látszó napvilágot információ. Az a keves és jobbra pletyka színtől információ, ami közközben forog és a Sea Dogs 2 eljövendő multiplayer képességeiről szól, nagyon csabítan hangzik.

A program maximálisan 16 embert játékosul tud egy tengeren kezelni az egymás ellen küzdelmet választva, de lehetőséget isz a történetet is kezelni, ambe-ri kapitányokkal együtt hajóva végigjárhat. Sajnos arról nem számolnak be a fejlesztő által meg nem erősített hírek, hogy ezek milyen mértékben vonatkoznak a PC-s, és mennyire igazak az Xboxon futó verzió esetében.

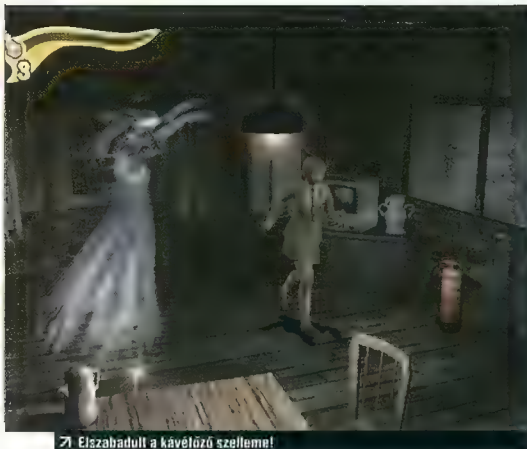
ELŐZETES

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

95%

Ilyen játék manapság ritkán készül (akkor is elronthatják), de azért reméljük a jobbakat.

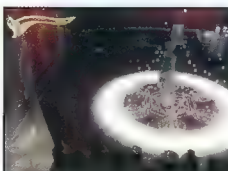




Elcsabadult a kávéelőző szellem!



A jelekből ítélve valaki megharagudott a telefonbetyarra



■ Hamarosan ütni fog az utolsó órák

CLOCKTOWER 3

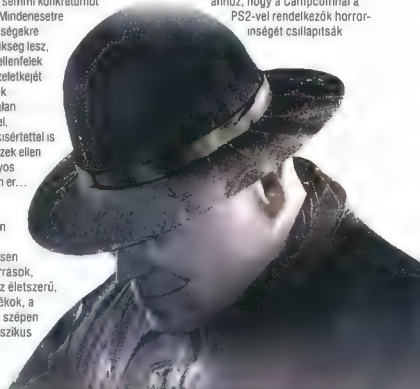
TÍPUS: HORROR KIDŐ: CAPCOM FEJLESZTŐ: CAPCOM MEGJELENÉS: 2003.03.26 NTSC JAPAN 2003.03.26 NTSC

Ehavi előzeteseink között a Star Ocean mellett a másik japán fejlesztésű játék a Clock Tower 3 – ez azonban szinte az egyetlen hasonlóság közöttük. Először is: mire ezeket a sorokat olvassátok, a játék már piacra is került a felkelő nap országában, másrészt a Capcom új programja a náluk igen jól bevált, klasszikus túléli-horror kategóriába tartozik. A Clock Tower első része – az errefele elérhető platformok közül – SNES-re, PS-re és PC-re jött ki még a kilencvenes évek közepe tájt, viszont kizárólag japán nyelven. Izgalmas sztorival rendelkező kalandjáték volt, mintegy tízele különböző befejezéssel. A második rész három évvel ezelőtt már megjelent NTSC-verzióban a PlayStationön is, viszont maga a játék sokkal lineárisabb és egyszerűbb volt, mint az első. Ezután a sorozat fejlesztőjét, a Human Entertainmentet elsodorták a történelem viharai, olyannyira, hogy szép csúszással meg is szűntek. Szerencsénkre a Capcom látott fantáziát a sorozatban és felvásárolta a jogokat – a fejlesztést pedig rábízta arra a Sünösti csapatra, akiknek neve ugyan errefele nem túl közismert, de Japánban valami hihetetlen mennyiségű játékot fejlesztettek az évek során Saturnra, NES-re, SNES-re, PS-re és az utóbbi időben PS2-re is. A túléli-horror műfajában pedig a Capcom igenesek tapasztaltnak számít – erre ketes az a bizonyíték: Resident Evil. 2003 őszén járunk Londonban. Főhősnőnk egy fiatal hölgy, Alyssa, aki egy nagyon gyanús levelet kap edényanyjától, melyben az megkéri, hogy találkozzon vele egy vendéglőben. Ahogyan Alyssa megérkezik a megjelölt helyszínre, különös és bizarr dolgok veszik kezdetüket. Edényanyját sehol sem találja, viszont az egyik pillanatban furcsa villamok és fenyekek jelennek meg előtte. A villanás után még nagyobb meglepetés ér: mint később kiderül, visszarepített vagy hatvan évet az

időben és az 1940-es évek Londonjában találja magát, a második világháború idején. Főhősnőnk azonban az per pillanat nem ismeri igazán a sokkal fontosabb számára, hogy a Kalapácsos Ember becenévre hallgató sorozatgyilkos elől meneküljön, aki rémisztő hirtelenséggel megjelenik előtte és azonnal üldözébe is veszi. A játék folyamán a különböző pályák mindig egy-egy felelős időtárással hozhatók összefüggésbe. Felelősebbéte felismerésük ellenfelek kergetnek minket a különböző korszakokban, a '60-as években például egy kénszával gyilkoló szörnyeteg, a '80-as években pedig egy Ono névre hallgató barátságtalan fejshøjagáló elől kell meglopnunk. A játék – szöges ellentétben a stílus többi játékával – korántsem a fegyveres harcra épít, sokkal inkább a menekülésre. Ennek több oka is van, de a legnyilvánvalóbb kettősekivil a főszereplő személye: Alyssa ugyebár egy törékeny lány, aki szinte teljesen képtelen a harc bármilyen formájára. Fegyvereket tehát nem használhatunk, a legtöbb szörnyet csak a rejtőzködés, illetve bizonyos tárgyak használata lesz, méghozzá annak érdekében, hogy egyáltalán túléljük a ránk váró kalandokat. Az egyik kijelző a képernyőn egy igen érdekes pánik-méter: ezt ugyebár a történet befolyásolják (nyilván n, ha az ellenfelek lárnadnak minket), és mindig nagyon oda kell rá figyelni. Amennyiben ezen a skálán elérjük a kritikus mértéket, Alyssa teljesen elveszt az önkéntőrlőit (ami azt jelent, hogy mi sem tudjuk úgy irányítani, ahogyan szeretnénk) – ebben az esetben sokkal könnyebben beszédhatunk egy végzetes csapást. Ha a pánikba esünk, mindenféleképpen egy nyugodt helyre kell menekülnünk, ahol addig kell pihengünk, amíg a kávé szűverése vissza nem áll a normál tempóra. Legalábbis kezdetben – mert mint később kiderül, a lány végzet az, hogy – ősehez

hasonlóan, akik századokon keresztül ezt tették – démonok ellen harcoljon. Ahol egy erős rém megjelenik, Alyssa is odakerül és sorsát betévesztve el kell pusztítania azt. A készítő homályos utalásokat tették arra, hogy ahogyan a sztoriban haladunk előre és világosodnak meg előttünk a részletek, főhősnőnk egyre nagyobb erők börtökába jut. Erőli azonban még semmi konkrétumot nem lehet tudni... Mentesesre a különleges képességekre bizonyára nagy szükség lesz, ugyanis a hus-vér ellenfelek csak egy kicsiny szeletkéjét képezik az ellenfelek listájának – számtalan éten teremtménnyel, szellemiennel és kísértettel is szembekerülünk. Ezek ellen pedig a hagyományos harcmódot mit sem ér... A grafika az előzetes képek alapján kifejezetten hangulatosnak ígérkezik. Az ügyesen elhelyezett fényforrások, a misztikus kod, az életszerű, de baljósztu árnyékok, a komor színvilág, a szépen megrajzolt és klasszikus horror-filmbe illő helyszínek

(temelő, szellemjárta ház, kihalt sikátorok) és a szép speciális effektusok nagyszerű, felelmes atmoszférát ígérnek. Az átvezető mozielenetek motion-capture technológiával készültek, várható minőségükön talán elég annyit, hogy a filmbetetek rendezéséhez Kijini Fukasakut, egy neves japán akciófilm-rendezőket kérték fel. Minden adott tehát ahhoz, hogy a Capcomnál a PS2-vel rendelkezők horror-miséjét csillapítsák



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

100%

A Capcom menetrendszerűen érkező borzongásai még sohasem okoztak csalódást





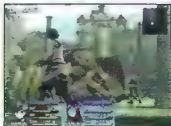
➤ Nocsak. Újjáépült a World Trade Center?



➤ Ideje bevetni a poroltó-kombót!



➤ Kicsi lány – nagy varázslattal



■ Csillagként fog-e ragyogni a játék óceánjában?

STAROCEAN3

TÍPUS RPG KIADÓ NINJA FEJLESZTŐ MEGJELENÉS JAPÁN 2003.7. NTSC

Az Enix 2000 márciusában jelentette be, hogy a Dragon Quest-sorozat mellett fog újabb nagy RPG-eposzt készíteni. A Star Ocean-saga következő, harmadik részét PlayStation2-re kezdik el fejleszteni. A nagy érdeklődést kiváltó hír legáltalában akkorra esend és illik, hogy a játék a sokáig az ágyalásban semmiben sem lehetett tudni a projektéről. Az interneten már olyan playtájk is napvilágot láttak, melyek szerint a SO: Till the End of Time nem is PS2-re, hanem GameCube-ra jelenik meg. Szerencsére (legalábbis a Sony-hívők szerencséjére) ezek alaptalannak bizonyultak – a tavaly őszi Tokyo Game Shown egy fergeteges előzetes futott a játékból, a japánok élekt-haltak érte, a kiadótól is volt a legnépszerűbb játék. A japán megjelenés már igencsak a nyakunkon van, annak ellenére, hogy először tavaly novemberre ígérték, aztán áttolták idén márciusra, nemrég bejelentették, hogy gyorsították és február lesz belőle – de végül úgy fest, mégis marad a március. A SO-sorozat története a SNES-es időkbe nyúlik vissza, az első rész ezen a gépen jelent meg 1996-ban, kizárólag

Japánban. A második rész már PS-re jött ki, az 1998-as japán kiadást majd egy évre rá viszont követte egy amerikai is. (Reméljük a tendencia nem folytatódik, és a negyedik részre nem kell egy újabb konzolgenerációt várunk...) Noha a Legaiával, a Grandával, a Final Fantasy VIII-al és a Parasite Eve 2-vel egy időben jelent meg, kelles rájogosolást szerzett magának a felkelő nap országán kívül is – ez pedig azt eredményezte, hogy az új részt ugyanúgy élvezhetjük angol nyelven is. A játék sztorija 400 évvel a második rész története után játszódik. Az idő a 772. Őr-év, vagy ha úgy jobban tetszik, 2859. A Galaktikus Föderáció virágzásnak indult és az új legutóbbi pontyong kinyitotta csápjait, a további terjeszkedés érdekében pedig számos mélyűri kutatás és expedíció indul útnak. A legutóbb azonban ellenőrzés nélkül, és ezáltal néhány olyan dolgot is megfogynak, amit nem kellene... Mendeokorban a Földön a 19 éves Fát és gyermekei barátnőjét, Sophia Esteed nagy utazásra készülnek. Fát szüleivel együtt egy interplanetáris vakácóra indulnak. A két barát már hosszú évek óta

ismeri egymást, lévén mindketten szülei egy Hold körül keringő kutatólaborban dolgoznak – olyanok egymásnak, mint két testvér. Szóval zajlik a vakáció, mindenki boldogan vigyorgva teszi a semmit, és tők jól érzi magát, amikor ismeretlen agresszorok megmágnak a bolygót. A vészkiáltást már elrejtik a megfigyelők, Fát és Sophia azonban a csodálatos határos módon el tudnak menekülni – Fát szüleinek viszont nyoma véz... Innen indul a kaland, amelyben két főhősünköl – a klasszikus RPG-mintára – a későbbiekben csatlakoznak még egy páran. A kedves természetű, hotelér hajú táncoslányka, Souffle Rosetti, a bivalyerős és emberi kinézte ellenére idegen származású Cliff Fitter, vagy a titokzatos, céljairól semmit el nem áruló 23 éves kémhölgy, Nell Zepher – és így tovább. A játékmenet elemei részletlenül lesz egy érdekesség, amibe alaposan beleászták a fejlesztők: ez pedig az ún. „barátság-rendszer”, ami ismerős lehet az előző részből (és itt állítjuk tovább ímonót-lát) – ez segít eldönteni, hogy ki álljon be a csapatba és ki nem, és az egyaránt hatással van a történetre és a végkifejletre.

Az erősebb harver lehetővé tette, hogy az előző részek sprite-alapú grafikaiáimmon teljesen háromdimenziós legyen. Mind a világ, mind a karakterek 3D-sek, és a „teljesen” jeltöltő környolvan venni a Final Fantasy X és a Xenosaga rögzített kameraállásait ennél a játéknál is lehet felelteni. A kamera mind a külső területeken, mind a városokban és üveztöbbször szabadon forgatható. Tekintve, hogy helyszínek méreteket lesznek, és így környék elterjedhet a játékos, a tájékozódást elősegítő, egy, a képernyőn látható kicsiny radar fog a navigációnak segíteni. A partink egyezsere hamar karakterből állhat

A harcrendszer is ellér némileg a múltjában szokások, körökre osztott szisztémától. A csata ugyanis jóval pergősebb és akciódúsabb lesz – lévén valóban zajlik. A csapattagok közt pombnyomásra váltogatgatunk, amíg mi közvetlenül az egyikeket irányítjuk, addig a másik kettő kontrollálását az AI veszi át. Fizikai, varázss-, és speciális támadásokat egyaránt indíthatunk, és persze meghatározott, hogy melyik karakterünk melyikben erősebb. Természetesen kombókat és kontratámadásokat is bevetelhetünk, és a varázstámadásoknak is fontos szerepe lesz (itt egyébként Heráldnyak nevezik ezeket). A karaktereknek ugyanúgy HP-jük és MP-jük (Mental Point, itt ez szükséges a varázslashoz) van, mint a szabvány RPG-ben, és rendelkeznek egy harmadikkal is, ez az ún Guts, ami gyakorlatilag mozgáspont Csata közben folyamatosan töltődik a Special-mérce, amely működésében az FFX-ből ismert overdrive-méterhez hasonlítható leginkább. Egy karakternek hatféle harci képessége lehet, két rövid és két nagy hatóhatóságot, valamint két képességet.

A játék témájából adódóan inkább sci-fi, mintsem fantasy-környezetben játszódik. Futurisztikus metropoliszok epulnak (például New York jövőben), óndsi űrhajók és csirkák lesznek a történet hátterét, főhősünk pedig hamisthang anime-siluluban tündökölnek, mintha csak egy képregény lapjáról másztak volna le, és elevenedtek volna meg. A sci-fi eposz átvétele animáció gyönyörűen rendezte és valamiféle felmérésen hangulatosak. A 3D grafika is fantasztikus, számos lény-, és speciális effektussal megtárogatva, arról nem beszélve, hogy a játék grafikaia támogatja a progresszív szemmelletés megjelenítést (ami egy HDTV-s szabvány, bár nálunk ez nem még nem igazán elterjedt), a hang pedig Dolby Pro Logic II tártástól. Az Enix utolsó önálló projektje a Square-ral való fúzió előtt nagyon ígértesnek tűnik – reménykedjünk, hogy mihamarabb elkészül az átirat, mert állig bírunk megugunkkal...

➤ A képen a jövőbeli palacsinta-készítés segédeszköze látható



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT 90%

Nagyon valószínű, hogy a 2003-as év egyik legjobb RPG-e lesz – ha nem a legjobb...





➔ Hívogató lámpaoszlopok várnak az út mentén



➔ Két pont közt legrövidebb út a kerítésen át



➔ Vajon van légszák ezen a motoron?



■ Száguldás, éjfél szerelme, száguldás...

MIDNIGHT CLUB II

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ 3. MEGJELENÉS 1999. OKTÓBER 15. PAL

Azt talán már csak a Rockstar Games marketingesek mondják úgy, hogy a Midnight Club első része nem hanyagoltott rá tökéletesen a közönség autóverseny elvárásainak hullámhosszára – hétköznapi emberek ezt inkább kiadós bukásnak emlegetik. Becsületére váljon az Angel Studios fejlesztőinek, hogy nem dobak sutba az egész illegális autóverseny mókat, hanem inkább a csorba kikoszorúlé-
sebe fogtak

Végére is az ötlet jó – igaz nem a legere-
detibb, de ha nem kimondottan egy addig
valamely csoda folyton fel nem dolgozott
valódi verseny licencre építik fel a játékok,
akkor csupa, többé-kevésbé meg- és lerágott
csontból botlanak, amikor keretértékkel
keresnek. Akkor inkább legyen valami hihető,
valami vagány, valami bizsergetően illegális.
Márpedig a világ nagyvárosainak szűnhetet-
len forgalmában, éjszakaiként egymással
versengő motorizált fenyegetések éppen
ebbe a kategóriába esnek. Az vesse az első
követ a győzelem mámorára, a közlekedés
szabályait sárba tiporva kergető játékosokra,
aki még soha nem nyomott egy kővet gáz,

„Ezen a sárgán még átkerültek” feleltatással.
A szabályok igen egyszerűek, hiszen azon-
túl, hogy a városban éretni kell a szétszort
ellenőrzési pontokat és a célvonalon elsőnek
kell áthaladni, nincsenek szabályok

A jó ötlet azonban még nem minden – sőt
az első rész balsikere bizonyította, hogy még
egy jól játszható, kellemes irányítású autóver-
sény is kerülhet a futottak még kategóriába,
ha a részletek, a körítés elnagyoltak. Ezeket
a sok kritikát kapott elemeket vizsgálták
tehát felül a Midnight Club II tervezésekor,
gyakorlatilag felül maradván a két általános
folytatás recept között. Jóval lobbott tettek
egyszerű ráncfelvarrásánál, nem csupán
néhány irányítási elemet cseréltek le. Viszont
nem a kényelmi kezelt úrra minden – a
konceptió és a hangulat mellett megmaradt
az irányítás és a fizika modellezés is

A játék legmarkánsabb jellemzői közé tar-
tozik, hogy a fejlesztők nem álltak le egyezkedni
az autógyárakkal az egyes modellek adatairól,
egymáshoz való viszonyáról, pusztán azért,
hogy valódi márkák valódi modelleinek
számlát-nevet adhassák a vezethető, megnyer-
hető torpedóknak – mert azt talán mondani

sem kell, hogy az éjszakai klub összejövetelét
nem a középkori családok látogatják dízel
egyterűkkel. A nevek erősen feladásért
cserébe a tervezők és a grafikusok szabad
kezel kaptak, amit több stílus kedvéért
nyelvvelválasztást beindító kockákkal halaltak
meg. Megtaláljuk itt a kedvre való járművet
a buszny motorral hajózó szölgates amerikai
verdek kedvelői is, de nem csodálnak azok
sem, akinek akkor igazi a sportkocsi; ha a
legsölgatesebb karosszéria elem az aluféms
kerék. Igazi csemegéként a Midnight Club
II-ben nemcsak négy, de kétkerékű rakéták
kormányát is magához ragadhatja a játékos. A
motorokkal együtt, kerek egy tucat verseny-
gép várja, hogy az éjszakai utcákkal fellármá-
zók velük. A megjelenés után pedig rövid úton
előld, hogy az egyen stílus, a jellegzetes
autók, ami a GTA-ban bejött, mennyire lesznek
majd a versenyekért lekedő játékosoknak

Az első részénél jóval több és jobban kidol-
gozott jármű mellett jelentősen megváltoztak
a versenyek helyszínei is. A mennyiségi növe-
kedés ugyan nem váloga szőle, hiszen New
York és London helyett itt Los Angeles, Tokio
és Párizs utcait járjuk a küzdelem. A minő-
ség szempontjából azonban nagy változást
gernek a fejlesztők. Arról ugyan nincs szó,

hogy a helyi lakosok megkereshetők majd
azt a kévdvőzt, ahol rosszul adtak vissza,
és lezúthattak a brendesért, azonban
texturamennyiségben és színvilágban nagy-
ságrendekel javult a dolog. A jelentős válto-
zások közé sorolható még a figyelemesebb
közlekedési modellek, illetve motor. Ami nem
jól jelenti, hogy nem dugulhat be a város,
de legalább nem vált mind lampá pirosa,
amikor a sarokhoz ér a játékos, hanem mint
a valóságban, jó ritmuserkékel és sebes-
séggel elcsúszhat a zöldhullám. A Rockstar
ígérete szerint pedig nemcsak a járművek
fazonja és teljesítménye különbözteti meg
majd a gép által megsemmisített ellenfele-
ket, de vezérlési stílusuk is eltérő lesz
– játékmódok tekintetében nehéz utat alkotni
az autóversenyek között, így a Midnight Club
II is a szokásos format hozza. Az arcade
játékmód mellett, ami kétjátékos összecsa-
pásra is lehetővé enged ki, karriert is lehet
építeni. Sz ez utóbbit válnak elérhetővé
az újabb és újabb jarganyok, persze csak
miután előző tulajdonosoknál sikerül porig
alázni a város utcáin. Mire pedig mindhárom
világversenyben minden ellenfelet összeméri
magát a játékos, már igen szép versenystát-
lét tudhat maga mögött.

➔ A lenyugvó nap giccses fénye ragyogja be az éjjelet?



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

95%

Úgy néz ki, meghallgatták a közönség kritikáit
– adjunk neki még egy esélyt!

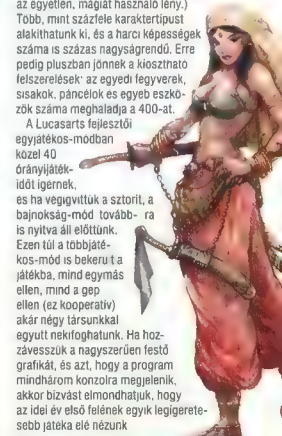




A screenshot from the video game 'The Last of Us'. In the center, a character wearing a large, brown, patterned cloak is holding a young child. The child is wearing a blue and white striped shirt and white pants. In the background, another character is visible, holding a long spear. The scene is set in a dimly lit, industrial-looking environment. At the bottom of the image, there is a black bar with white text in Hungarian: "Fiúk, miért pont ezt a fazonti hagyományt nekem?".

➔ Fluk, miért pont ezt a lazont hagytátok nekem?

80%





Az erdésreget akadályozták délelőz. Ez bizony meglepetésként szolgált a gazdálkodóknak, akik a tavaszi erdőművelésről és a vándorlásról általában nem rendelkeztek információkkal. A déli erdőkben azonban a vadak jelenléte nem okozott problémát, mert a vadak általában a déli erdőkben élnek, és az erdőn belül nem okoznak kárt. A déli erdőkben a vadak jelenléte nem okozott problémát, mert a vadak általában a déli erdőkben élnek, és az erdőn belül nem okoznak kárt.

mengkritik sistem demokrasi Indonesia yang dinilai
 tidak sesuai dengan budaya bangsa. Menurut dia, demokrasi
 berlandaskan konsep mayoritas, yaitu keputusan
 yang diambil harus sesuai dengan keinginan mayoritas.
 "Akan tetapi, dalam budaya Indonesia, keputusan
 yang diambil harus sesuai dengan keinginan seluruh
 masyarakat," kata dia. Menurut dia, budaya Indonesia
 yang berlandaskan konsep mayoritas akan berakibat
 pada ketidakadilan bagi masyarakat yang minoritas.
 "Kita harus mencari cara untuk mengatasi masalah
 ini," kata dia. Menurut dia, cara terbaik untuk
 mengatasi masalah ini adalah dengan memperkuat
 sistem demokrasi yang ada. "Kita harus memperkuat
 sistem demokrasi yang ada," kata dia. Menurut dia,
 cara terbaik untuk memperkuat sistem demokrasi yang
 ada adalah dengan memperkuat sistem demokrasi yang
 ada. "Kita harus memperkuat sistem demokrasi yang
 ada," kata dia. Menurut dia, cara terbaik untuk
 memperkuat sistem demokrasi yang ada adalah dengan
 memperkuat sistem demokrasi yang ada. "Kita harus
 memperkuat sistem demokrasi yang ada," kata dia.

[illegible][illegible]

meredőn pangszórok (törtézetnek is bármely
Hab a lórán, hogy a rendszerű már elvő körül henn
és valahogy azzal sem sikerül különösből magunk
mindenké az egyik kapitányosán, kezdve egy
gyökerstől mindenki meg akar ülni bennünk,
elkezdődnek öntendőn, akkor... vagy ő, vagy

[illegible]

Amikor a nagy múltú vállalatok bevezetik az ISO 9000 szabványt, az azonosítja, hogy egy vállalatnak van-e olyan szabványosított elrendelése, amely eldönti, hogy egy ügyfélnek kell-e válaszolnia a kérdéseire. Ez a szabványosított elrendelés azonosítja, hogy egy vállalatnak van-e olyan szabványosított elrendelése, amely eldönti, hogy egy ügyfélnek kell-e válaszolnia a kérdéseire.

Hagy a városi forgalom után meg elevenedjen a vidéki forgalom, ezért a közlekedési vállalatok és a közúti hatóságok egyaránt megpróbálják a közlekedési eszközök kihasználását növelni. A közlekedési vállalatok például a városi és a vidéki forgalom közötti átváltást segíthetik elő, ha a városi forgalom után meg elevenedjen a vidéki forgalom. A közúti hatóságok pedig a közlekedési eszközök kihasználását növelhetik, ha a városi forgalom után meg elevenedjen a vidéki forgalom.

THE GETAWAY

➤ Szabad a taxi? Remek! Akkor huzzal innen!



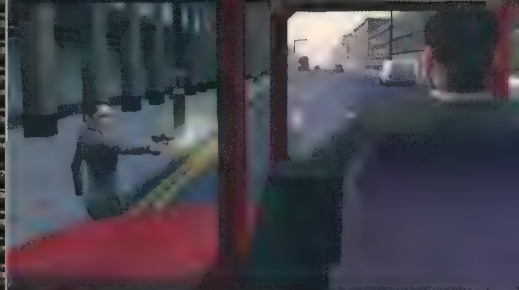
[illegible][illegible]

ja (Máté...) De még egyszerűbb: de tudnivaló
ragyunk, és nyílna színi magd yadul a harc
kellő-kétségbe-várat, de addig sem is nagyon
akárik visszazárulja a kocsiba, amíg a körvők
közös-randítat/egyszerű-biztonság nem látsz
biztonságos lávalól fegyverűk, amint megadja
a kocsit!

A londoni országos albumkiállítások után a magyarországi koncertsorozat első állomása a nagycsárdás, borbély, ügyvéd és a többi népszerű magyar műfajokat megismerő és megköszönő koncert volt. A koncertsorozat első állomása a nagycsárdás, borbély, ügyvéd és a többi népszerű magyar műfajokat megismerő és megköszönő koncert volt.

A tizenöt éves fiatalok között a leggyakoribb szülői hiba az, hogy nem tudják megmérni a bociuk békéjét a testvérrel szemben. A leggyakoribb hiba az, hogy a szülő nem tudja megmérni a bociuk békéjét a testvérrel szemben. A leggyakoribb hiba az, hogy a szülő nem tudja megmérni a bociuk békéjét a testvérrel szemben.

A játekház ark Hammond felirata: a 24 órás
24 időfésűk lesz. Ezeknek mindegyike 22
költséggel lesz. Az egyik egyértelműen a
autós és a gyalogos részlet. Utóbbi között két
van nagy halomra két lóként mindegyik két
költséggel, vagy legalábbis két (el kell jutni
egy bizonyos helyre úgy, hogy közben sem fedeztet
be nem lehet). A játékház egyaránt használható
22 (vagyis, ha a feladat, például) az a feladat
et (plasztik, szaturn, AK-47, Uzi). A valószínűs
sem nem kerülhetünk magunkkal egy komplett
szemlélt: alapból egy plasztik mindig van nálunk
de felvételünk egy másik is, és akkor a két
urrog (játékunk), ha viszont nagyobb társasjáték



...találunk, akkor már kezdődött az (az), a
...tárhely az (az)ka). A többi fegyver viszont kettőre
...eg csak egy levet tudunk belőle, az azok a
...ezelőtt a belőle, ha kiürült belőle a tár. (Egy p
...tárhely az (az)ka). A többi fegyver viszont kettőre
...eg csak egy levet tudunk belőle, az azok a
...ezelőtt a belőle, ha kiürült belőle a tár. (Egy p
...tárhely az (az)ka). A többi fegyver viszont kettőre
...eg csak egy levet tudunk belőle, az azok a
...ezelőtt a belőle, ha kiürült belőle a tár. (Egy p

[illegible][illegible][illegible][illegible]

A blue van is parked in front of a building with a row of arched windows. The van is facing away from the camera, and its rear door is open. The building has a light-colored facade and several windows with dark frames. The scene is outdoors, and the ground appears to be paved.

...és az eddigi helyen. Mindesem is (Mert ott volt
ő is sehonnan). Az egyetlen problémánk az lehet,
ha Jónimmonl-mászálunk-e ugyan-élelőszorot-
tel mászkál bele az elődtől egy lúzonban, ha
pedig az a nemlala célzás miatt ő is kap egy-
kilyót, akkor természetesen visszáé, sőt ha elég
nagy a lény, akkor az is lehet, hogy a nagy-
...és az eddigi helyen. Mindesem is (Mert ott volt
ő is sehonnan). Az egyetlen problémánk az lehet,
ha Jónimmonl-mászálunk-e ugyan-élelőszorot-
tel mászkál bele az elődtől egy lúzonban, ha
pedig az a nemlala célzás miatt ő is kap egy-
kilyót, akkor természetesen visszáé, sőt ha elég
nagy a lény, akkor az is lehet, hogy a nagy-

[illegible]

indikat zongu

[illegible][illegible]

Bárgyilkosok, Jaemin az erdőbe is, és attól aztán biz-
tosan a falra másztam volna, ha a történet azzal
végül, hogy Mark szenvedélyes csóokban forr össze
a nyakán elrablójával és a felesége csókjával.

[illegible]

Ezt viszont már sikerült eldönteni, de erről majd később. Mivel a DVD-n mindenki kedvére állítható a játékok, nem kezdem el elemzegetni a grafikat, a hangot meg lyveimiket. Bár az átlagtelek zenetörtései lesz klenauim (meg ha nem is hallgattam semmiféle Digitalban meg Surroundban, mert nekem olyan nincs): teljezen

megdöbbent, hogy egy játék zenénél szerzői jogát egyszer megoldotta (és milyen egyszerű az eszököskell), hogy az állandan ismétlődő motívum nemcsak hogy ne menjen a játékos idegére, de fokozatos átalátással szorgoljon, akár órákon át is. (Barack kezdem volna a harang tákolni, ha az a helyzemen a Clash! és a London's Burning vagy a London Calling, na, az a Bad Man, az ott az Inner London Violence. Ha már ennyi pénz!...alkotottak a játéka, akkor az azért még befeléi valós, különösen, hogy a Clash-jegok a Seny Musicál vannak.)

A beszélgetésen tartott lelki fröccsölő svájci Nigridi, hogy teljes meglepetéssel idegenkedem az erőszakos jellemtől, és az ilyen agyallan főleg zsidóknál. Nem az eriem, hogy miért nem olyan jellemtől cándinak, amilyen a jétkos kiballag a moderáltilt hangos lavasz melege, higgyl a pillanatok röplé, hallgatja a klapok csobogását, és fészekteljesen mellelt az ídél. Minthiz ez az erőszak, vez, gyilkolászás, meg békézés. Próbálj a fejteztésként cserélté kérdésre a válasz: talat egytelétem: NANA, VAZZE, KURVA JO! (Bocsiak, de imárogok egy-két dolgot a The Getaway svájci nyelvén.) Ha meg valaki azt mondta na, hogy az eriem vez, mert tudat alatt megloccsok szereztem az erőszakos jellemtől, annak meg mihi (E szótvarom a fejtől egy palazsra).

Spot
Check



- Elképesztő jól lemodellezett városi forgalom
- Két aspektusból játszható történet
- Rosszcsontnak lenni még mindig jó

■ Nagyon gyenge pályadesign a gyalogos

■ A semmiből előtűnő gengszterek

- **Grand Theft Auto: Vice City**
Take 2
- **The Getaway**
Sony
- **Dead to Rights (Xbox)**
Konami

1 játékos

GRAFIKA	90
HANG	92
SZAVATOSSÁG	85

PAL

WWW.GETAWAY.CO.UK

90

multiPLAY! 29



Attól tartok, ezzel a zarral túl sokáig vacakoltam

A terroristaszervezetek felépítésének tipikus jellemzője, hogy az egyes részfeladatokat „elszigetelt sejtek” végzik el, ezzel biztosítva, hogy lebukás esetén csak egy kisebb sejt vessen oda, de a szervezet egésze sértetlen maradjon. Nem véletlenül lett most az említett terminus az Ubi Soft új játéának címe, merthogy egyesek szerint a füz ellen esakis tüzrel lehet harcolni, tehát az antiterrorista csoportoknak hasonló módszerekkel kell működnie, mint ami ellenük küzdenek. Így gondolja ezt Tom Clancy is, akinek politikai thrillerrel már nem egy ízben beleszállt a válságok szívébe.

kakak le-meghittettek már az írással. Hogy az általa felvázolt – tegyük hozzá, nem túl bízható – világban mennyi a valóság, és mennyi az írói fantázia terméke, azt csak a jó ég tudja, mindenesetre most megdöbbenő, élethű képet kapunk arról, milyen is lehet egy hivatalosan nem létező antiterrorista csoport munkája. Te vagy Sam Fisher – olvashatjuk a Splinter Cell ajánlójelmét a DVD-tok hátulján – jogod van kárékedni, rabolni, rombolni, gyilkolni, amennyiben Amerika szabadságát kell megvédened. Ha ellögnék, az amerikai kormány tagadni fogja, hogy bármit is tudna a létezésedről.”

”Hát ilyen egyszerű a helyzet. Az ECHELON rendszer elméletileg világszerte minden kommunikációs csatornát ellenőriz (ámbar a gyakorlatban Bin Laden úrnak sikerült erre rácsfolnia), így minden gyanús üzenet eljut a megfelelő helyre. Mivel a gyanú önmagában még kevés egy nemzetközi konfliktus kibontásához, a kényes ügyeket az NSA (az amerikai nemzetbiztonsági szolgálat) egy autizmós ügynöksége, az ún. Third Echelon vizsgálja – ti, mely szervezet létezését a kormány tagadja, nem ismert el, de úgy tűnik, mégis van valami a dologban – Sam Fisherként ugyanis nekikogunk dolgozni a játékokban.



Karácsonyi hangulat Tbilisizben – már jön is a krampusz



Irány: Grúzia

A Splinter Cell két dolog miatt fantasztikus játék. Elsősorban azért, mert Tom Clancy nevéhez mérhető napi politikai konfliktusok húzódnak meg a háttérben (még ha egy kicsit túls is van dramatizálva egy-egy helyzet), s a helyszínektől kezdve a bevezető ultramodern városnézőjéig minden egyes részlet valamilyen szinten valós tényeken alapszik. Igaz, önmagában ettől mondjuk csak egy újabb Hainbow Six lenne a játék. Egy olyan kémlet alakítunk, aki átlagon felüli képességekkel rendelkezik, s akiknek szüksége is van ezekre a képességekre, mert az ellenségei sem hétköznapiak. Olyan helyekre kell behatolni, amelyeket szigorúan őrznek, s nem holmi töklökeltető őrök, ezért a kulcsszó így hangzik: maradj észrevétlen! Minthogy a tisztelt játékos nyilván nem ismerheti a fent említett jeles képességeket, a játék Sam besorozásával indul, vagyis egy gyakorlati órán kell bizonyítanunk, hogy egyáltalán alkalmasak vagyunk a munkára. A hasonló típusú játékoknál egyáltalán nem szoktunk, hogy az első „küldetés” a gyakorlat, viszont a Splinter Cell esetében ennélkül el sem lehetne indulni. Az igazi talentalimunka megoldott

pályatervezők ugyanis gondoskodtak róla, hogy a legkülönfélébb akrobatamutatványokat és technikákat kelljen használnunk a bevezetésben. A gyakorlatpályán szerencsére nem lehet semmit sem elbárálni, ezért később az éles bevetéseken is tudjuk, adott helyzetben mi a legelőnyösebb megoldás.

A játék tulajdonképpen tíz önálló küldetésből áll, melyek azok egy teljes történetet alkotnak. Az egész ott kezdődik, hogy egy új miniszterelnök feltűnésével Grúziában felforrósodik a politikai légkör, s mindenképpen nyomra vész egy beépült CIA ügynöknek, valamint egy másik ügynöknek is, akit a felkutatására küldtek. Az első komoly küldetésünk így hát Tbilisizben zajlik, ahol egy rendőrfőnök próbálunk a kollégák nyomára bukkanni, majd a védelmi minisztériumba kell behatolnunk, miután az ECHELON révén megjutott a hírszerzés, hogy a grúz elnök egy orosz zsoldossal találkozott. Időközben grúz csapatok rohánják le Azerbajdzsánt, s bár a NATO beavatkozott, nekünk még egy kis kitérődés kell lennie a Kaszpi-tengeren egy olajfúró toronyra, ahol még egy kisebb sejt tartja magát. A végső get szenvedett elnök elmenekült, ugyanakkor viszont technikai lemoratóriumok szoroztával válaszol, órási károkat okozva Amerikában a

■ Az ember, aki ott sem volt

SPLINTERCELL

TÍPUS AKCIÓ KIADÁS/FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS 2002.11.20. NYSC 2002.11.20. PAL

➤ Sam kezdte alatt csak úgy egy a munka



➤ Na meg egy lépést előre, es mar meg is vagyunk





➤ Bár egy olajkúton vagyunk, nem hagyom olajra lépni a fickót

létfenntartási számítógépes rendszerek lebontásával. Kiderül, hogy „léglával” rendelkezik a CIA központján belül, úgyhogy negyedik alkalommal pedig „hazai pályán” kell kijátszanunk a biztonságos rendszerek letiltását az ördökök szükséges bizonyíték megszerzéséig.

A láthatatlan ember

„Mint az az első néhány bevetés felsorolásából is érezhető, merőben eltérő „harcsterek” fordulhatnak meg, ami így igen változatos küldetésekre ad lehetőséget. Amerikában például jelentősen megváltoznak a játékszabályok. Mit egy grúz rendőr feloldozható amerikai szempontból, sőt egy-egy civil meggyilkolásaért is csak szóbeli dorgálást kapunk, addig a CIA épület őreit semmiképp sem szabad kivádní. A nyomtatók kedvéért még egy nyaruvadi pistolyt sem kapunk a küldetéshez, s majd csak a feltárási képességünkre támaszkodva az épületen belül találhatunk fegyvert, de azaz is csak kábítani szabad. A puskához tehát keresnünk kell sokkölő lövedékeket, amiket másodlagos tárogatókkal öltünk ki – ámbár az is egy megoldás, ha a puskatüssz kábítunk – magyarán fejbe lököljük az ördöket.

Az alapfelszerelésünk – a fenti esettől eltérően – a hangtomplós pistoly, aminek használatához aligha kell magyarázat. Igaz, az egyik kábelbeszélő átalakíthatjuk puskamikrofonná egy lézeres mikrofont csatlakoztatva rá, amivel távoli beszélgetéseket hallgathatunk le. No persze lehallgatás helyett a zórnál inkább elhallgattatás lesz a dolgom.

Bár hősnök különleges ögnyök, attól még nem szuperhőgyöök. Ami abban nyilvánul meg, hogy nem minden ellenség terül el egy pistolylövéstől, mint a filmekben. Sőt halálos lövést leadni sem olyan egyszerű. Hiába

olcunk a kobakra, túl távolról csak a szerencse dölga, hogy egyből elterüljön a delkvens, szóval mindenképpen a közeli leaddt biztos találat a nyerő.

Az SC-20K hangtomplós puská esetében már más a helyzet: Az Y-44 lőnyomra ugyanis a puskára szerelt tévedőbe nézhetünk, majd a pontos célzás érdekében a bal analóg gombbal visszatárlhatjuk Sam lélegzetét – persze csak rövid ideig. A puská másodlagos funkciójával nem halálos lövedéket vagy sokkölő lövedéket tudunk kilőni. Utóbbit akár vízbe is, ami így mindenkit kezelésbe vesz, aki kapcsolatban van a vízzel. Használható csopókat vonhatunk ki a forgólomból gázgránátal, továbbá speciális kamera bevethető. Az apró kis tapadó kamerát a szükséges fálra feltapszjuk, s így kilgyelhetjük az ellenség mozgását a saját pozíciók feltétele nélkül. Még furább, ha figyelemelterelő kamerát legunk a küldetéshez, azaz ugyane hangokat átműnk ki, majd ha odaszallunk az ellenség, szándékát párt bocsáthatunk a képébe. Kár, hogy ezeket a módos lövedékeket csak bizonyos küldetéseknél vehetjük be – magán a puskát is elsőként a CIA épületben használhatjuk.

Ami még az egyéb fegyvereket illeti, dobálózhatunk srápel gránátokkal, valamint lerakhatunk, illetve hatástalaníthatunk mozgáserőkező áknákat. Utóbbi művelet kicsit ábe-re emlékeztetheti az embert, mikor is a föld fönyel kell megvárni a jó időzítéshez. A megcsapott áletrőrdök elsőséggel a föld felé esnek (illetve használatával) tudjuk elmozdítani, és hasonlóképpen lécsart is felvehetünk. Újabb jó pont a pályatervezőknek, amiért mindig láthatunk látszó ott, ahol feltétlenül szükség van rá.

Persze amint már szó volt róla, a henyverésználót végzúskégre kell tartogatni.



➤ A sötét környezeti próbát magán



➤ Nos akkor könnyíthet a letken is



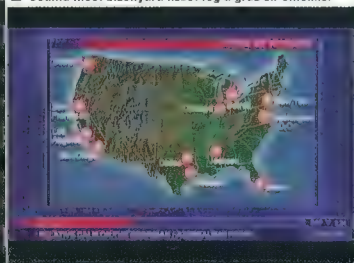
Ennek érdekében akár csak James Bond, Sam Fisher is el van látva speciális keményfűkkel – noha Heinekann öveggel nem telefonálhatunk. Leghűségesebb társunk a fejünkre csatolt éjjeltató szemüveg, aminek esetenként még hőképés változata is van: Valójában a szemüveg a legfontosabb fegyverünk. Hiszen amikor az ellenség csak tapogatózik mi puská zúzával támadhatunk. Az egyik leggyakrabban alkalmazandó technika az, hogy gondoskodunk a beszéltetésről. A terep ebből a szempontból rugalmas, immár, tehát kilöthet a lámpákat, avagy ha keznél van a villanykapcsoló, egyszerűen kilöthetjük azokat. Egy láthatatlan behatólag ugyancsak nélkülözhetetlen eszköze a spherakni. A tolvajkulcsal a hengerzáraz néhány másodperc munkával nyithatók. Sam nem végez el automatikusan ezt a munkát, így nekünk kell a dologgal pepecselnünk. Szép sorjában ki kell löknünk a zár egy tűt, majd kikapcsolunk azokat. Mint a valóságban, a jobban védett pontokon több tűvel rendelkeznek az záruk. A művelet a gyakorlatban úgy fest, hogy óvatosan el kell forgatnunk a bal analóg gomb, míg nem a megfelelő helyen halljuk az érzék, amint a tű kimozdul a helyéről: ekkor továbbra is a megfelelő szögben tartva a kart elkezdjük azt mozgatni, míg nem a tű kieleődik, és léphetünk a következőhöz. (Egy kis gyors talpalo tanfolyam leendő betörőknél.) Előfordulhat, hogy egy ajtó tuloldatáról lépések zaja szűrődik ki: ez esetben nem árt egy kis övintézkedés, mielőtt még benyitnánk. A megáptásként elvárható, van egy kis optikai kábelünk, ami becsúszthatunk az ajtó rés alá: ez a kompasz végül elfordítva frakción körbepásztázhatjuk a lencsével a terepet – a kábel pedig egy kijelölt berendezéshez csatlakozik.

„Az is meglehetősen, hogy nincs idő a zárral vacakolni, ez esetben az egyszerű használatos kulcs ajánlott, ami egy pillanat alatt szétrobbantja a zárbetétet.

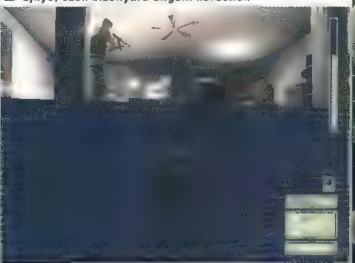
Csak esszel!

A bukátás akéző nagyban emlékezteti az embert a Metal Gearre: ugyanúgy bocskárkaszottjuk hűdrolt az ellenségeinket, ugyanúgy a fátak takarásába húzódtunk, és minthogy itt is rendkívül intelligensek az ördö, ugyanúgy a bolondját járathatjuk velük. Kopogtatni ugyan nem lehet a falon, de mindig akad káznél egy szétlörthető vödöksüveg, vagy egy jó szököladódob. Meg aztán kopogtatás helyett tophogathunk. A hangos léptekre ugyanis szintén fellelgynek az ellenségeink, és ha nem látjuk a zárt forrást, elhallgadják a

➤ Osama most bizonyára kezét fog a grúz ex-elnökkel



➤ Ejnye, ezek bizonyára engem keresnek



SAM FISHER MOZGÁSMŰVÉSZ



Közelharc

Amikor az ellenség nagyon közel kerül hozzánk, a fegyverünkkel üthetünk is. A legelsősről azonban észrevétlenül, hátulról ragadni meg az áldozatot, mert pszitolyt szegve a halálátokhoz, ki is vállalkozhat az (még ha a pszitoly néán már üres is), kénszeríthetjük mondjuk retmagetapogató használatra, avagy élő pajzsként használhatjuk.

Lapulás



Falhoz lapulás

Ha nem teljes a sötétség, könnyebben elrejtőzhetünk, ha a falhoz lapulunk. A sarkokhoz oldalazva kitekinthetünk, nem-jón valaki a keresztező folyosókon, s ha közeledik az ellenség, akár tüzelhetünk is a fal takarásából.

Másra



Sam természetesen fel vagy át tud kapaszkodni a kisebb akadályokon, sőt arra is lehetőség van, hogy csatornákon vagy csövekben kapaszkodjon fel. Amikor hősünk valamilyen perem szélén lüszegszik, természetesen araszolhat jobbra vagy balra



Majommaszás

A csimpazkodásban külön érdekesség, hogy fel lehet kapaszkodni abból a csővezetékre. Bár egy valamivel lassabban lehet mászni, viszont szűk résekben is átjuthatunk. Kapaszkodás közben a pszitolyunkat is elővehetjük, így tehát vészhelyzetben ilyenkor sem valunk teljesen kiszolgáltatottak – viszont ilyenkor a lábunk szabadnak kell lennie. Hasonlóképpen a lejtős vezetékeken le is csúszhatunk



Falról rugaskodás

Az egyszerű ugrással felkapaszkodtunk az alacsonyabb falakra, viszont létezik dupla ugrás is, amivel még magasabbra törhetünk így, ehhez specials körülmények kellene, vagyis a megmászdó fal vagy csővezeték mellett kell lennie egy falnak, amiről előadvást elrugaskodhatunk (az első ugrás csúcsán)

Kiterpesztés

A „dupla ugrás” technikát továbbbővíthetjük tripla ugrással, ami ismét egy új modultól eredményez. A kitérpesztés rendkívül akrobatikus modultól, de sajnos csak szűk folyosókon alkalmazható. A magasból leadatunk cézított lövéseket, avagy löszterekarek megoldás, ha az alultunk elhaladó ór nyakába ugrunk



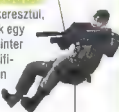
Leugró támadás

Amikor kiterpesztve tartjuk magunkat egy folyosó tetején vagy épp egy csővön mászunk a magasban, a leugrás lehet egyben támadó modultól is. Ha ugyanis épp alattunk áll valaki, azt szépen letaposhatjuk



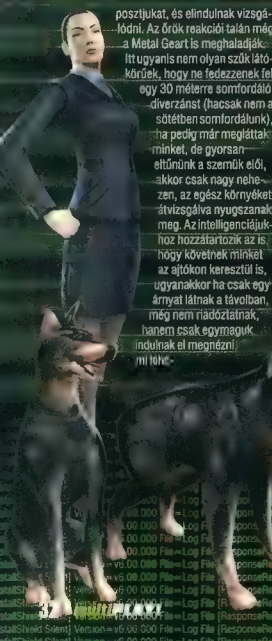
Feszítés

A filmekben gyakran alkalmazott módszer, ha a csukott ablakon keresztül, nagy dérről-durról tényleg be valahova a kommandósok. Ha találnak egy erős kimenet, az épületet oldalon kotelien leereszkedve azt a Splitter Cellben is megtehették, más kérdés, hogy a látványos beledől a kitérődobó, ha előbb kívülről, csupán kisebb lyukakat ütve az ablakon kitérődültek az esetleg bent tartózkodókat



Leskelődés

Habár egy igazi kommandós eszköztárában megtalálható a kis az optikai kábeli egybekötött jelöltő-készülék (aminek a lencséjét az átöröken az becsúsztatjuk), arra is van mód, hogy a hagyományos módon leskelődjünk. Amennyiben az ajtó nyitása közben határozunk a kár, csak resnyre nyitjuk azt, s a látótól függően bemehtünk, vagy visszahúzzuk



pozícióját, és elindulnak vizsgálódni. Az órák rakodói talán még a Metal Gear is meghaladják: itt ugyanis nem olyan szűk látókörök, hogy ne fedezzenek fel egy 30 méterre somfordáló dízveránt (hacsak nem a sötétben somfordolunk), ha pedig már megláttuk minket, de gyorsan elfutunk a szemük elől, akkor csak nagy nehezen, az egész környéket átvizsgálva nyugtazzuk meg. Az intelligenciájukhoz hozzátartozik az is, hogy követhet minket az ajtónak keresztül is, ugyanakkor ha csak egy árnyat látnak a távolban, még nem riadoztak meg, hanem csak egymaguk indulnak el megnézni mi törté-

tett az. Amennyiben pedig eljutunk valahol a villanyt, azonnal felfedezik, hogy valami nincs rendben, de azért nem túl gyanakvók. Akár rá is oltathatjuk a villanyt az órák, akár először csak megfigyelhetjük, ki szórakozik velük, de nem esnek pánikba: szépen odaállnak a kapcsolóhoz, és világosságot teremtnek. Vagy legálábbis szereznek így tenni – más kérdés, hogy ez a kis epizód kitűnő alkalom ahhoz, hogy hátulról elszenderítsük őket. Az ellenség figyelmét világító lámpákkal is elvonhatjuk, sőt ha vészjelző lámpát dobunk el, ami heves lánggal ég, akkor az az a hőérkező berendezést is megfigyelhetjük.

Hogy egyből kint mennyire kell észrevétlennek maradnunk, az az adott küldetésről függ. Például: amikor a végleges miniszterkabinetbe haladunk be, egyetlen riasztás is kudarcot eredményez,

noha ugyanezen küldetésen belül amikor már terhelő bizonyítékok vannak a börtönrakomány, többé nem fontos a diszkreáció. A legutóbbi küldetésnél számszerűsítve van, mennyiszer bémázhatunk, azaz hányszor szólhat meg a riasztó. A riadók elkerülése végett az egyik legfontosabb teendőnk, hogy ne hagyjunk egyetlen holtestet vagy leült embert sem feltűnő helyen. Ha ugyanis egy járőr elterülve látja a társát, azonnal gyantát fog, és újabb riadó lesz a vége. Avagy nem is fontos, hogy arra járjon valaki, egyszerűen kiválgatott helyen nem szabad hagyni senkit – de erre majd még visszatérünk.

Fontos meg tudni, hogy a helyszíneken nem csak az ellenség tározkodik. A civilek nem bántanak minket, viszont azért néha muszáj letűnni őket, mert riadozthatják az órákat. Ha

netán egy civil észrevesz minket, nem szabad hagyni, hogy a vészjelző kapcsolóhoz érjen. Ebből adódóan esetenként fogócskává vedlik a játék – bár ha a körülmények megengednek bizonyos humán veszteséget, akár fegyvert is használhatunk. Hasznosképp az is kerülendő, hogy a biztonsági kamrák felvételén szerepeljünk. A kamrák erőbbjé egy pontos lövéssel hazavághatjuk, de akadnak polyálló burkolattal ellátott kamrák is. A szigorban őrzött épületekben persze egyéb védelmi berendezések is rendelkezésre vannak. A számkódos ajtóhoz is kell eljutnunk, de a legfontosabb, a reálnálapító pontot pedig meglátolni (rampy) személy elfogása szükséges. Még kellenetlenebb, amikor egy intelligens automata anyuvál kerülünk szembe. Az „Intelligens” ugyanis arra vonatkozik, hogy az üldözöinket nem, minket

...de én azért élő pajzsként is bevetem őket



Relieve the 2K-2K.



THYRIFRITY FROM 64-2K.



➤ Ugyhogymint be is nézek.

az építéste egy cső, amire felszámposzkodó
betövekmények, vagy látnak egy hordó
betövekmények és folyik belőle az olaj. Har persze
egy meg nek persze az ellenséget igaz
az ilyenek valamivel bonyolultabb, amikor
a járókat diszkretné nek kijátszanak, és az
az utóbban nem is az elkáodás kategóriába tartoz-
ik. A pályák között akadtak nagyon hosszúak,
melyeknél akár egy-egy napot is igénybe vehet
míg végig találja a lejárda sávját megjelölő-
kat, és vannak olyanok is, amelyekben 20-30
perc alatt végigrohantak. Egy biztos: nem
lehet két óra alatt megmenteni a világbéket. Sőt,
de nem a saját sem.

No persze ellismerem: csak szokni kell a játékszabályokat, és ez valamilyen szinten természetes. Ha pedig már tapasztaltuk, miként kell pakolgatnunk a hullákat, a zseniális pályatervezésnek hála több elakadásra aligha lesz módunk. A játék ugyanis egészen

kínomzott módoszá-
 kel. Őzen nekünk",
 merre is kéne adotti
 ponton továbbmen-
 nünk. Amikor mond-
 juk az ellenség egy
 gyermekét üldözik,
 az olajfő-kőten,
 amit egy amerikai
 vadászgépek
 bombáznak, akkor
 jelzésértékű, ha fő-
 lőttünk kitörök egy
 ablak. Felpillantunk,
 és lám ott vezet be

[illegible]

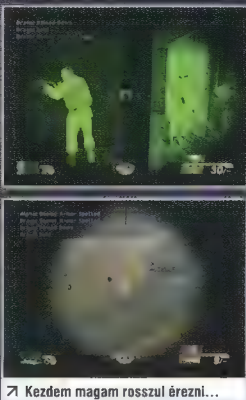
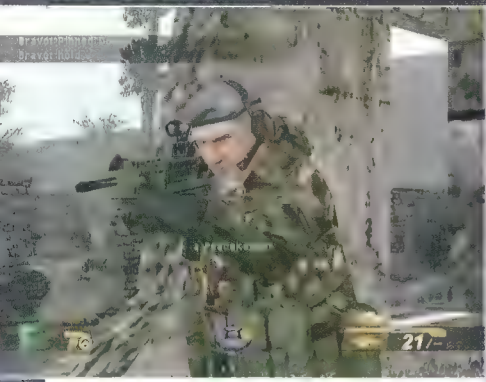
V.Z.
vzoll@loma.lu

ÍTÉLET

-

NTSC: WWW.SPLINTERCELL.COM

multiPLAY! 33



Ha ez itt a békéfenntartó, milyen lehet a háborús uszító?

Kezdem magam rosszul érezni...

A gondolkodó ember Quake-jé

GHOST RECON

TIPUS TÁKTIKAI FPS KIADÓ DMI SOFT FEJLESZTŐ RED STORM MEGJELENÉS 2002.12.10. PAL

A jó oros Tom Clancy szerencsére nem csak a könyvírásához ért, de a játékokat is ugyanígy szereti, ezért 1996-ban megalapította saját fejlesztőcéget. A Red Storm ugyan kiadott pár elég ócska programot is (Shadow Watch, Politika), viszont az 1998-as Rainbow Six ezeket könnyedén feledtetni tudta. A taktikai FPS fogalmát megteremtő játék igazán siker lett – ugyanez emondható felvitásáról, a Rogue Spearról, valamint ezek kiegészítőiről. Természetesen ezeket átirták több konzolra is (GBA-tól PSX-ig), és egészen NSX-ig, am ezek nem tudták megismételni a PC-s eredetük sikereit, valójában a világ azért, mert

ezek a gépek nem voltak elég erősek egy ilyen realisztikus program elbírásához. Ma már persze ilyen gond nincs, így a szintén Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon egyelőre olyan jó formában került át Xboxra, mint amilyen 2001-es megjelenésekor PC-n volt (a pár oldalal később bemutatott PS2-es verzióval sem az a baj, hogy a gép nem bírja az iramot, hanem az, hogy az átiratoló készítőik olyan marhaságokat raktak bele, amivel az igazán jó játékménest teljesen tönkrevágták).

Egy régi kor szelleme visszatér

A Ghost Recon nemcsak eljut a Rainbow Six-játékoktól. Ezúttal ugyanis nem egy speciális rendőrsztagot kell irányítanunk, akik valamilyen nagyvárosban tevékenykednek, hanem egy elit katonai osztagot, akik háborús zónákban végzik feladataikat. Bár erre akad az is mondhatnánk, hogy „az ugyanez, csak papírtában”, ez sokkal nagyobb különbséget jelent, mint először gondolnánk. Sokkal nagyobb szerepet játszik a mesterséges intelligenciának a játékosok ellenében, nem csak egy-egy felszerelt terrorstákkal, találhatjuk szembe napunkat, hanem

A történet szerint néhány évvel a jövőben járunk, amikor Oroszországban az ultranacionalista Dimitrij Arbatov vezette csoport kerül hatalomra és a hadsereg segítségével megpróbálják visszaállítani a Szovjetunión „dicső” napját. Elsőként Belorussziát, Ukrajnát és Kazahsztánt csatolják magukhoz – egyelőre szerződéssel, oroszok nélkül – és boldogan nézik, hogy a többi volt tagállamban is egyre erősebbek az oroszbarát hangok. Az első katonai akciók 2008-ban, Grúziában történnek, ahol az Arbatov által pénzelt gerillaok összesen az önállóságot támogató kormányerőkkel. A oroszok végül az Egyesült Államok segítségét kéri, és itt jövünk mi a képhez – a Szellemek ugyanis sosem feltűnnek, viszont mindig a legfontosabb helyeken vetik be őket.

Az első öt misszióknak tehát Grúziában játszódik, és már itt megmutatkozik a Ghost Recon egyik legnagyobb erőnye: a változatosság. Minden egyes küldetésnek jól kidolgozott sztorja van, amely kitűnően

illeszkedik a kitűzött feladathoz, nem véletlen, az az a dolog, amit Tom Clancy is átélt és leírta azelőtt, hogy a világ vezetői mindenki azt hiszi, hogy a balhé ki fog merülni kisebb határvilágosokban, így csak egy gerillatáborról kell szétvernünk, illetve egy lezuhant felderítő repülő katasztrófát utasít kell kimentenünk a fogságból. Később aztán mindenkit meglepetésként ér, hogy az orosz tankok átletékék a határt, és amíg meg nem érkezik az erősítés, nekünk kell tartani az egyik hegyesorost. Bár ez sikerül, de a ruszlikat nem lehet megállítani – miután kimentettünk két békéfenntartót egy ostrom alatt levő faluból, a Tbiliszi-ben levő nyakbontás területéről kell helikopterrel kimentenünk, Ephorsy el tudunk menekülni, mert az első páncélos egységek már Batorba a városba, nem is beszélve a mindenhol csapatosan járó orosz felkelőkről.

Itt következik a második felvonás, vagyis a balli front – mert hogy Arbatovot itt is megpróbálják felelősteleníteni az elnyomás régi, nemis hagyományát. Először még csak nevünkhez mérten felderítő akciók kell teljesítenünk, de aztán már sokkal komolyabb mérésekben lesz részünk: hidrobombázás

Itt egy grafikus! Mindenki: tűz!

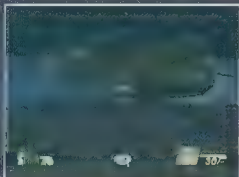




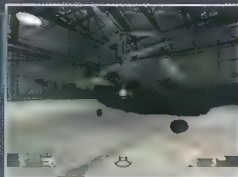
➤ Ahogy nézem, a fiúk kicsit lehevredtek pihengelni



➤ A fiúk felkészültek a Xbox-exkluzív ház megrögtölésére



➤ Bár ezt szívesebben íkvádlanám...



➤ ...felhatalmazásom csak erre szól

léghajrító lövegek kilátása, emberrabló akció az orosz vonalak mögött, illetve végül a Viniusz felszáradó tankok biztosítása. A játék ezúttal csak egy hadi, manőverező szöveget egyenesen visszazsírításvá, illetve eliminálással megpróbált hadtesteket kell segítenünk. Itt az első feladatunk hadifegyverek kiszabadítása lesz egy börtönre átalakított kastélyból, aztán pedig a még mindig a szelsőségeket támogató haditelepre kell lejutnunk. Kikötő Murmanszkban, új repülőket tervező üzem Arhangelszkben, egyre megy, mindent felrobbantunk! A végső dolgot pedig Moszkva elfoglalása lesz, megpedig két lépésben: először a város ellen vonuló lett, észt és amerikai tankok előtt tisztuljuk meg az utat, aztán pedig egészen a Vörös Tórig nyomulunk előre, az ott lezsalmozunk az azt védő páncélosokra.

A szellemek már a házban vannak

A szöveget dímk megsemmisítése összesen 15 küldetést jelent, ezek mindegyikében két, háromfős alakulatot vezényelhetünk. Az összehangolt mozgás nagyon fontos lesz, nálunk Vétarán nehézségi fokozattól csak nagyon nehézkesen győzhünk a trükkösebb pályákon. Ez egyébként nemcsak hasznos, de rendkívül valóságos is: így egyszerre kétféle hadiutunkba és egy jóllehet kiképzhetjük a másik csapatot egy fontos mezején biztosításra, vagy éppen ellenfeleinket velük az ellenfél figyelme felé, Tényi, minél a fülkékben – és ezért érdemes minél összetettebb akciókat kiterve, az ott két osztag bármelyik tagja felett bármikor átvethetjük a közvetlen irányítást, ilyenkor két társunk automatikusan követ minket, a másik bandát pedig a bal flüpperkárral átvihetjük parancsnoki térkép segítségével irányítjuk (itt zoomolhatunk is, így sokkal

precízebben adhatjuk ki a parancsainkat). A térkép kidolgozása, azaz a parancsnoki térkép használata közben az idő megfagy, bőven van időnk gondolkodni. Tülszónaképpen parancsnoki módosítási opciók vannak: megadhatjuk nekik, hogy hova menjenek – ha több pontot jelölünk ki, akkor azokat egymás után keresik fel. Persze nemcsak ennyi befolyásunk van rájuk: megadhatjuk, hogy miként mozogjanak, illetve hogy miként viselkedjenek, ha megpillantanak egy ellenfelet. A mozgásukat három különböző parancsra irányíthatjuk. A Hold értelemszerűen azt jelenti, hogy tartják a helyüket, és csak akkor indulnak tovább ha feloldjuk ezt a státuszt. Az Advance az alapállapot, ilyenkor tudlevegőben haladnak, akár katonák, egészen addig, amíg tüzet nem nyitnak rájuk, ilyenkor azonnal védekező állást vesznek föl, megpróbálják kilőni a ellenfeleket – az azt jelenti, hogy ilyenkor automatikusan Hold állapotba kerülnek (ezt jelzi egyébként a Team pinned down rádióüzenet is). A legvadabb előretörést az Advance at All Cost jelenti, ilyenkor a csapat megindul a célállomás felé, tekintet nélkül a veszteségeire. Ha tüzet nyitnak rájuk akkor azt ugyan viszonozzák, de közben sem állnak meg. Az agressziójukat is három opció közül választva határozzuk meg. A legpacifistább a Recon, amikor emberek csak akkor nyitnak tüzet, ha már támadás alatt állnak, ráadásul mindig a legkisebb zajt csapó fegyvereket használják. Az Assault az alapbeállítás, ekkor emberek azonnal tüzet nyitnak, ha megpillantanak valakit. A Suppress-mód a legdurvább, így már akkor is a ravaszhoz nyúlunk, ha csak gyanítjuk, hogy egy ellenfél az ott területen bujkál. Sőt, ha az ellenfél elmenekül, mondjuk bebújik egy szikla mögé, akkor még párszor a biztonság kedvéért megszorjuk a területet. A kettefele választás – tehát a mozgásra,



➤ Rendesek ezek a vodkaivók: szépen felsorakoztak a kedvémért

illetve a harcra vonatkozót – akárhogy kombinálhatjuk, és ezeket a beállításokat szintén a parancsnoki térképen módosíthatjuk. A rendszer ugyan polihonozsod (nem hittem volna, hogy ilyen könnyű lesz két csapatot egyszerre, hatékonyan irányítani), ám rengeteg lehetőséget kínál. Mindez annak köszönhető, hogy mind a csapattársaink, mind az ellenfeleink elég reálisakusan, okosan viselkednek. A mi fiaink mindig próbálnak úgy helyezkedni, hogy a lehető legnagyobb szögéből legyenek védettek, ráadásul egymást is fedezik. Célpontjaink nagy része

elhelyezkedésének köszönhetően jelent veszélyt, másrészt pedig annak, hogy előrelátóan viselkednek. Tűzharc esetén az is szorán valami védett területre nyomunk, és ha nem találunk lyukat, akkor véső elkereskedésükben a földre vetik magukat, hogy kisebb támadható területet mutassanak. Persze a játék vége felé, amikor már az élt orosz kommandósokkal kerülünk szembe, nem ilyen bujkáló fickókra kell számíthatunk, hanem Kalasnyikovval öröklött lövedékező megszállottakra.

Mivel a legtöbb szituációban (főként a

A TOBBJÁTÉKOS-MÓDOK

Mission (kooperatív) Az egyjátékos mód-15 küldetést játszhatjuk újra, minden feladatot teljesíteni kell

nyernek, ha egyikük öt másodpercig elve a zónában tud maradni

Firefight (kooperatív) A pályákon levő összes ellenfelet ki kell küldeni a megadott idő alatt

Last Man Standing (csapat, szülő): Az nyer, aki utoljára életben marad – lehet két csapattal is játszani.

Recon (kooperatív) Az ellenfelekkel szulott pályá ellenítés végén levő pontra kell eljutnunk

Hamburger Hill (csapat, szülő): A pályá közepén van egy zóna, oda kell eljutnunk. Minden egyes, a zónában egyedül eltiltott másodpercet kapunk egy pontot. Akinek az idő lejártakor a legtöbb pontja van, az nyer – lehet két csapattal is játszani.

Search & Rescue (csapat): A pályá közepén van három tűz, akiket el kell vinnünk a bázisunkra. Az a csapat nyer, aki először gyűjti be az összeset

Sharpshooter (szülő): Az nyer, akinek az idő lejártig legtöbb ellenfelet gyilkolt meg – akkor is, ha már ő is halott

Domination (csapat): A pályán öt zóna van megjelölve, ha eljutunk egy lyuk, az a saját színekbe változik, és minden másodpercen egy pontot ad nekünk. Amelyik csapatnak az idő lejártakor több pontja van, az nyer (természetesen az lehet színe az ellenfél zónáit)

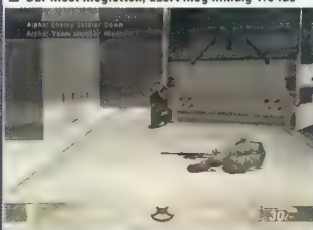
Cat & Mouse (szülő): Mindenki „macskaként” kezd, és aki először öl, az lesz az „egér”. Innenről kezdve csak egy pisztolyt lesz, és így kell minél több ellenfelet leolnia. Ha egy macska megöli az eget, ő veszt az a helyet. Pontot csak az egérként végrehalt ötleték érnek – akinek a legtöbb van az idő lejártakor, az nyer.

Siege (csapat): A védekező csapatnak meg kell védenie a megjelölt zónát a támadóktól a beállított időtartamig. A támadók akkor

➤ Jaj, ugye nem zavartam meg a szalonházat?



➤ Bár most megölték, azért még mindig 1:0 ide



➤ Gyantim, az őt nem enged át a két szép szememért





➤ A gruz Balázs Pali plakattal meg a sokat látott kommandosok is lecövekelnek



nagy orosz pusztában) szinte bárhol, ahol tölthetünk rá, ezért kapunk egy kis segítséget: a képernyő közepén, alul található a „fenyegetettség kijelző”. Ez mellelleg irányításként is funkcionál (és innen olvashatjuk le, hogy merre van a hely, amit a parancsnoki tényleg megjelöltünk), de sokkal fontosabb, hogy megmutatja, hogy merre vannak ellenfeleink. Hatótávolságát végtelen, viszont a pontosság elég gyenge – arra jó, hogy ha tüzelnek rá, nagyjából tudjuk, hogy honnan. Ha egy ellenfélhez 40 méterrel közelebb kerülünk, akkor a kis kör közepé vörösre vált, ilyenkor mindig legyünk nagyon óvatosak!

Szellemi képességek

Minden küldetés előtt kiavaszthajuk embereink közül, hogy kit szeretnénk az adott küldetésen a két csapatban látni (a küldetés elején mindig az alfa-kommandó első emberét irányítjuk, de mint már említettem később bármikor átvethetjük a többiek felé is az irányítást). Az első misszió előtt 12 emberünk van, mégpedig hat rifleman (lövész) illetleg kettő-kettő a többi karakterosztályból. Mindegyik rendelkezik egy alapfegyverrel, illetleg egy másodlagos fegyverrel, tárggyal, ami az extra lövésztől a távsóvórtól egészen a páncéldolgozó terjedhet – ezek közül mi választhatunk.

A katonáknál igen fontos szempont a négy alaptulajdonságuk, melyeket a program betűkkel jelöl: A W(eapons) a visszarúgási csökkenést, illetleg a célzást könnyíti meg, azáltal, hogy a célkereszt hamarabb visszaáll a mozgás közbeni célzás nehézségét szimulálva, ha nem egy helyben állunk, akkor a célkereszt kitágul, és

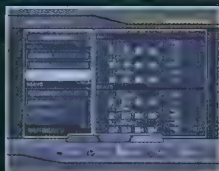


➤ Remélem az Alzheimer-kór nem fog hirtelen lecsapni az emberemre

AZ IDEÁLIS CSAPAT

Bár természetesen mindenkinek meglesz a kedvenc karaktere, mégis érdemes megfontolni, hogy a küldetésekre a következő felállással vállalkozzunk: négy rifleman, és két sniper, mégpedig egyenlően elosztva a két csapat között. Amennyiben a küldetés robbantást szándékol kiadni, vagy egyszerűen csak tankokra kell számítani, akkor a mialettunk irányított csapatban az egyik riflemanat cseréljük le egy demolitívus expertre (azért a mielekben, hogy mindig körülötlünk legyen).

Ha sikerült minden specializist megszerezniünk, akkor a következő felállást tudom ajánlani: Grey-Gordon-Ibrahim, illetve Ramirez-Cohen-Gallinsky. Ha robbantani kell, akkor Henkelt, ha tankokat kell kioltani, akkor pedig Tunney-t legyünk be Gordon helyére. Ezzel a csapattal minden küldetést könnyedén teljesíthetünk, sehol nem lehet gondunk.



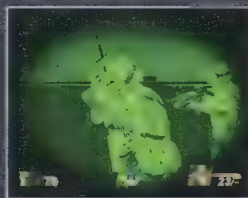
gy lövéseink sokkal nagyobb szóródással csapódnak be). Ez egy rendkívül hasznos képesség, már csak azért is, mert ez befolyásolja a gépi irányítástó katonáink pontosságát. A S(tealth) a rejtőzködési képességet jelenti, minél magasabb, annál közelebb óvakodhatunk egy ellenfélhez, illetve annál nehezebben látnak meg minket a nyílt területeken. Ez a másodlagos fontosságú képesség, ha maximumra turbóztuk valakinek a célzást, akkor azt nyilván. Az E(nvironment) tulajdonságok az átjárót jelenti: minél magasabb az a jellemzőnk, annál több lövést ölünk ki. Ez azért nem annyira hasznos, mint gondolnánk, mert – teljesen reálisukusan – homlokra ugyebár nem lehet pályálni, tehát egy fejlődés akkor is azonnal felőrli minket, ha kitarátunk már az egekbe tornáztuk. A negyedik tulajdonságunk, a L(eadership) a vezetői képességeket jelenti. A játék nyelvére fordítva ez azt jelenti, hogy minden szakaszunkban a legjobban parancsnok erősíti a többiek teljesítményét: minden harmadik pontért ebben a kategóriában egyet megöl a többiek minden szállításáig. Értelemzárton ezt csak a két erre kiválasztott karakternél érdemes fejleszteni, és náluk is csak a hatos fokozatig – mivel mindegyik tulajdonság nyolcas szintig mehet fel, tovább nincs értelme növelni. Minden sikeres küldetés után az abban résztvevő, és azt fölötté katonák kapnak egy pontot, amit szabadon eloszthatunk. Ha

esetleg ismeri valaki, akkor egy küldetést ki kell hagynia, hogy ismét makkegészséges legyen; ha pedig valaki meghal, akkor inkább kezdjük előlör a küldetést, vagy töltjük vissza az állást (menteni bármikor lehet, igaz, csak egyetlen helyre).

Lehetőségünk lesz különleges felszerelési, magas képzettséggel rendelkező emberek, ún. specialisták megszerzésére, amihez az szükséges, hogy a küldetésben sikerrel hajtsuk végre a plusz feladatokat. A gép ezeket X-szal jelöli a pályák küldetése között, általában ezek a feladatok nem túl nehézek, csak egy kis kitérőt jelentenek meg pár ellenfelet, akikkel különben nem találkozunk (egyébként ha kilrunk minden ellenfelet a pályáról), akkor azt a gép automáikusan meggyertnek tekintti). Mindenképpen érdemes ezeket a feladatokat is elvégezni, nemcsak a specialisták miatt, hanem azért is, mert ezek a legtöbbszor igen hangulatosak, és egy kis extra kihívást jelentenek. A specialisták mellett lehetőségünk lesz más rejtett dolgok megszerzésére: hogy mit és hogyan is tudunk megszerezni, azt a főmenüből előlörthösszárunkban olvashatjuk el. Mivel ott teljesen felsorolnak mindent, csak izellőként említenem meg a négy, kinyitható többjátékos-módot, egy meg durvább fejezvet a specialistáknak, illetve a különözö módot.

Minden küldetés előtt érdemes figyelemesen meghallgatni az eligazítást, mert így kis





✓ Jól van fiuk, szálljatok be, innen „kocka” Ladaval megyünk

A KATONÁK

■ **RIFLEMAN:** Ő az átlagos katona a csapatban, érdemes minél többet alkalmazni belülről. Egy M16-ossal vannak töltevényezőkre (a lóban 30 töltevény van), amiből csatlakoztatnak granátát, de vihetnek magukkal M9-es pisztolyt, extra löszert, vagy távcsövet is.

■ **SUPPORT:** Leírása szerint kiegészítő feladatokat lát el, az igazából ő az, aki a zart területeken, épületekben a legnagyobb eséllyel küzdhet, hiszen egyrészt neki van a legerősebb páncélja, másrészt pedig M249-sében 200 golyót tart, amit rendkívül gyorsan eresztethet ki. Kiegészítőként természetesen az extra töltevény a leghasznosabb, de vihetnek távcsövet, M9-est és repeszgránátot is.

■ **SNIPER:** Mindenki kedvence, a mesterlövész itt is igen erős lett, hiszen M24-es puskájával igen nagy távolságokból le tudja szedni az ellenfeleket. Mivel ebben a fegyverben csak hat golyó ter el, célszerű nem plusz lövedéket szállítani vele, de donthelunk az M9-es (hangtompítással vagy anélkül), esetleg a repeszgránátok mellett is.

■ **DEMOLITIONS EXPERT:** A robbantási szakértő minden küldetésben egyenesen elengedhetetlen lesz (gyakorlatilag nem is kezdhettük el nélküle a küldetést), maskor viszont nem nagyon ér meg magunkkal vinni. Egy M4-essel van felszerelve, de ennél sokkal fontosabb a másodlagos felszerelése, ami vagy egy M136-os páncéltörő (a tankokat és lövedékeket csak ezzel szedhetjük le), vagy egy kupac robbanószőr a szabótáncsokhoz.

segítségét is kapunk a csapat összeállításához – igaz, hogy lehetőség van egy automatizált rendszer bekapcsolására, de sokkal jobb, haunk a hatótávolságukat kihasználjuk. Ha összeválogattuk a Piszkos Tizenkettőt, akkor már a dolgok nagy része rajtunk múlik: a harcmodor talán megmaradt. Érdekes, hogy – noha FPS-módot használ a játék – a fegyver csővé nem lőg be a képbe, csak a célkeresztet látjuk. (Ez igazából nem is baj, egyáltalán nem hiányoltam a dolgot.) Nézzük meg a parancsnoki térképet, találgatjuk ki, hogy a célpontokat milyen sorrendben látogattuk meg, és óvatosan, a másik csapatot folyamatosan irányítgatva közelítünk az első felé. A katonáink által végrehajtott műveletek sora igen rövid: le tudunk térdelni, illetve hasálni. Ezén állat kinyithatjuk az ajtókat, illetve bekapcsolhatjuk az ajtókat szembejöttük. Ugrani nem tudunk, ráadásul oldalsókat, és meg inkább hátrálások egy elkallított csőbe sebességével haladunk. Persze, elhatároztuk a játékban azért egy kicsit zavaró is volt.) Szintén igen fontos, hogy zoomolni nem csak a mesterlövészpuskával lehet, hanem minden fegyverrel. Igazából nem is zoomolás ez, hanem koncentrált célzás – ez pont elég ahhoz, hogy kiszűrjük a legjobbat ellenfelet.

A Szellemeke együtt érzik jól magukat

Már a Ghost Recon egyedül is sok kihívást búj (a sztori-mód mellett ott van úgy, az ólven megszerzéséhez bónusz, illetve a Quick Mission-mód, ahol bármelyik pályát kipróbálhatunk négy játékmodonban), az az igaz, ha többen próbálkoznak, akár együttműködve, akár egymás ellen. A játék minden lehetőséget megad ehhez, nem sok olyan program volt, ami ilyen széles spektrumú nyújtana a multiplayer-módnak. Igaz, az osztott képernyő csak ötféle lehetőségre van (egyéni, illetve a kooperatív módok a legjobbak – itt a két ember játékos a két csapat vezető), de ha link-kabellal összekötnék több gépet, akkor megint a többi

játékmód is. Ezeket három nagy csoportba oszthatjuk. A kooperatív lehetőségekben maximum hatan vehetnek részt, ilyenkor mindenki ugyan a játékban marad, de a csapatjátékokban 12 a maximum megengedett létszám, ilyenkor két oldal egy-egy csapatjátékban a két, egyenként háromfős szakasz szabályt is el. És végül vannak a szülő játékok, ahol mindenki saját magát küzd, itt nincsenek szövetségek – itt legfeljebb 16-an próbálkozhatnak.

Ehhez persze az kell, hogy nyolc Xboxot dugjunk össze, ugyanúgy egy olyan teremben, ahol van rúgásművelő tévé is. Belátható hogy ez nem egykönnyen teljesíthető feladat, ezért aztán a fejlesztők lehetővé tették az internetes játékok is az Xbox Live hálózaton keresztül. Mivel még decemberben megérkezett az ehhez szükséges felszerelés (bővebben lásd később), természetesen kipróbáltuk, hogy miképpen működik a dolog. Egyetlen nagyobb hibát észleltünk – a szerverek megtalálása nem megy könnyen, viszont ezen a fejlesztők talán még javulni folyamatosan segítenek – a Ghost Recon fantasztikusan működött. Ugyan szülő játékok nem sokat játszottunk, mert szerintem a GR a csapatunkra épül, viszont annál többször vettük eltem csapatban, illetve kooperálva. Mindkettő rendkívül élvezetes volt, főképp a valós idejű kommunikációnak köszönhetően (habár kicsit zavaró, hogy ahhoz, hogy a többiek hallják a mondanivalót, le kell nyomunk a fehér gombot). Szinte már szándékos szabvány, amikor hatan előre eltervezt stratégia szerint rohantunk meg a bővítővel. Rengeteg élményben volt részem, melyek közül a legemlékeztetőbb talán az volt, amikor két másik mesterlövész együtt küszködött megváltozott a világ: kibeszéljük az iraki helyzetet, a Gyűrűs Úr-filmeket és a kocsikat. Sok jó habórus játékkal játszotam már, de ez volt az, hogy tényleg ott éreztem magam a fronton! Azóta is mindenkednek legalább egy estét (érte: nyolc-kilenc órát) online Ghost Recon-mással töltsök – mindenkinek ajánlom, hogy ha megvan,

rá lehetősége, próbálja ki, mert megbaráncsoltunk egy újat.

Szellemjárta motor

Miután – remélhetőleg – az ezidáig lelkészlettel mindenki, ideje kicsit leülni a kedélyeket. A programon megállítjuk, hogy egy lassan két éves program átlátára, mert az Xbox tudáshoz képest elég keveset nyújt a látvány terén. (Eldg, ha csak az a havi másfél órányi játékot említem...) Persze tudom, itt sokkal nagyobbak a pályák, ráadásul itt sokkal több karakter van egyszerre a képernyőn, mint ott, de azért ez akkor is túlzás. A csapattársaink ugyan elfogadhatóan néznek ki, és az is nagyon bajt, ahogy a szél mozgatja a fák, de a szögletes sziklák és felak, a gránátok szörnyű bombázása, valamint néhány nagyon trombita tereptárgy a szélről hűzik, és a kocsik különbözőképpen dörmögnek közelről) Viszont már néha fel-sziszszendés kúsztelt. És akkor a látható távolság kurta voltát még nem is említem (könnyűgőm, a PS2-vel nagyon sokkal messzebbre látni). Cserébe a hangok pompásak, legyen szó a szíreken hallható szivó szélről, a barlangok visszhang-effektjéről, vagy a fegyverek eltérő csattanásáról. Mindezt volt szerencsém Dolby 5.1-ben élvezni, hogyhogy azt kell mondanom, hála tette magásra a mércét ezen a téren a Medal of Honor, komoly kihívra talált.

És ez nem csak a hangokra vonatkozik hanem a program egészére is! Nem csak az online lejátszást meccsok felejtethetetlen élménye mondaná vele, hogy a Ghost Recon a tavalyi év egyik legjobb Xbox-játéka volt, de az egyjátékos-mód is (persze ne könnyű fokozaton próbálkozzunk, úgy, nem olyan izgalmas) túlszárnyalta előzetes várakozásaimat. Ha nincs lehetőségem az Xbox Live-nál kipróbálni, akkor még mindig ott van az osztott képernyő kooperatív mód, ami szintén kellemesen szórakoztató órák forrása lehet.

Grath

grath@mail.datanet.hu

MÉRLETT

- Változatos küldetések, realistikus játékmenet
- Rengeteg megszerzhető bónusz
- Sokféle többjátékos-módot, akár online is

ELLEN

- Technológiai szempontból elég elavult
- Hiányoznak a Desert Siege küldetései
- Az online játékok akadnak gondok

PEREPÜTTY

- Halo
- Microsoft
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Jdi Soft
- TimeSplitters 2
- Endos

1.16 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	93
SAVATÓSSÁG	95

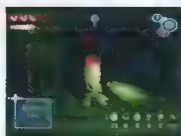
WWW.GHOSTRECON.COM

ÍTÉLET

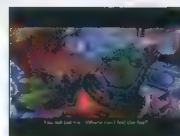
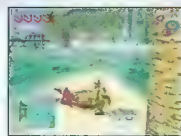




Teged akkor most szépen visszadöngöllek a földbe



Bleeh! Te mikor mostai utójára fogal?



Lón világosság - hálá Trickynak

Rika az olyan játéklejlesztő, amelyek sok év alatt egyetlen gyengébb munkát sem ad ki a keze közül, vagy akár csak állagának nevezhetők sem. Nomen est omen: a Rare mégis egy ilyen ritka jelenség. Egyelőre még nem tudni, ki járt jobban: a Microsoft, aki nemrégiben felvásárolta a nagy múltú brit céget, vagy a Rare-től megváltó Nintendo, aki a drágán fenntartható exkluzív címek helyett így most több külső fejlesztő GameCube-játékot támogat. A fenti tényállás miatt mindenestre két dolog biztos: a Star Fox Adventures a Rare utolsó Nintendo-játéka, melynek a minőségére ezúttal sem lehet panasz. Maximum a műfaj miatt mellátalankodhatnak az öreg motorosok, akik SNES-es és N64-es Star Fox játékok után szívesebben láttak volna a kedvenc hőseiket ismét egy teszt akciójában, de most ehelyett egy "zöldeslőt" Star Foxot kapnak.

Szó se róla, már régóta nem volt kérdéses, hogy a "csillagharcos" róka és a társai egy akció/kalandjátékban fognak visszatérni, hiszen ugyanarról a játékról van szó, amit a Rare még anno Dinosaur Planet néven harangozott be, s amivel a végössg kitaró N64-rangok legnagyobb bánatára olyan sokáig szöszmötöltek, hogy végül GameCube-fejlesztésként ért a finishbe.

Egy messzi-messzi galaxis-ban

Nyolc év telt el a Lylat rendszer napra szerint, mióta Fox McCloud és társai legyőzték az észlelő tudóst, a világlármát törő Androsszt. Az ünneplés után a Star Fox csapat visszatért a mindennapi munkájához, azaz napközben csak járőröznek a galaxis különböző pontjain, megvédve a területüket bármilyen külső fenyegetéssel szemben. Ilyen fenyegetésnek azonban az utóbbi időben nyoma sem volt: a Great Fox anyahajó legénységén ezért óhatatlanul ürré lett az unalom, ami végül oda vezetett, hogy Falco Lombardi angolszán tavozott – állítólag azért, hogy szabadabb és jövedelmezőbb élet után nézzen. Utána következett Shippy Toad, aki a pilóta-

karrierjét egy állásra cserélte le a Cornelia Fegyverkutató és Fejlesztő intézetnél, ahol kiélhette feltaláló hajlamát, miközben Fox mentora, Peppy Hare szírien visszavonult az aktív szolgálattól, s már csak mint navigátor és tanácsadó van jelen a csapatban. A Great Fox tehát már látott szebb napokat is: a hatalmas anyahajót uzembem tartani jelentős summat igényel, jövedelmező megbízásokra lenne szükség, pedig hát a zsoldosok eleje egyre nehezebb. Így esik meg, hogy Fox és társai immáron csak sodródnak a világűrben, s reménykednek, hogy egyszer felbukkan a hajón Pepper Generális hologramja, s ismét egy jól fizető küldetést biz rájuk.

Egy szép nap aztán a várva várt esemény bekövetkezik: segegykérő hívás érkezik a Dinoszaursz bolygóról, mely planeta valamilyen okból soz szerint szétszakadt. Ugyanezen híssel fogja Krystal is, a szépséges rókalány, aki azt kutálja, miért kellett megsemmisülnie hazáját, a Cerialia bolygónak. Mivel úgy érzi, most választ találhat a kérdéseire, s ő ér a helyszínre elsőként, a Star Fox Adventures az ő történetével indul – jölhet csak egy rövid fejezet erejéig irányíthatjuk a leányzó.

■ Róka rege Zelda-módra

STAR FOX ADVENTURES

TÍPUS KALAND KIADÓ

FEJLESZTŐ NINTENDO

PAL

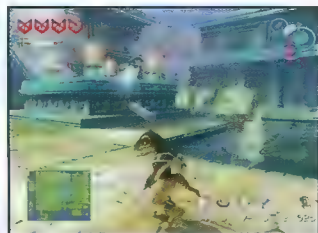
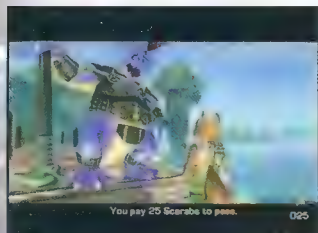
NTSC

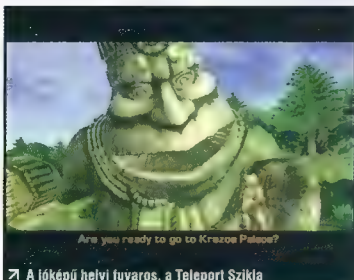
Eppen csak megismerkedhetünk a katasztrófaelhelyeztető felelős Scales generállal, majd a Krazaa-szentlélyel, ahol a helybélieket elűző Krazaa-lelkek laktak. Bizony mult időt kell használni, mert amikor Scales hordai megrohamoztak a bolygó négy létfenntartású templomát, és elrabolták belőlük a videk egységét biztosító négy különleges varázskövet, hatalmas darabok szakadtak ki a bolygóból, s a Krazaa-lelkek pedig kénytelenek voltak a Földönjárók

(ez az egyik helybéli dinoszaursz törzs) elejteni a palotában Krystal szerepében vízszintlag hamar rábukkanunk az egyik lelkere,

aki egy teszt ele állítja hősnőnk, s mután bizonyítottuk a megfigyelőképességeket, visszavághatjuk a lelket a szentelybe. Krystal!

ott viszont egy kis "baleset" történik. Így a többi lelek felkutatása már Foxra – no és a csapatára – hárul.





A Jóképű helyi fuvaros, a Teleport Szklia



Megvan a második lélek!



Robbananyagot cipelni nem egy életbiztosítás

Ismerkedés a helyi és a helybéllel

A legelső leendőnk Foxsal, hogy leereszkedjünk a bolygóra. Az úrhajózás klasszikus Star Fox pályákon zajlik, vagyis nem túl nagy mozgásteret rendelkezve fix útvonalon repülünk végig, s közben aszteroidákat kell kerülgatnünk, ellenséges úrhajókat és aknákat löhetünk ki, növelhetjük a tüzerünket különböző powerupok felvételével, s végső soron az a cél, hogy adott számú aranygyűrűt átrepüljünk – így nyithatunk meg az adott úti cél védő energiapajzsát. Ezek a pályák sajnos elég rövidke, viszont mindig keményednek, valahányszor majd egy új cél nyílik meg előttünk – egyre sürűbb az akció, és egyre több aranygyűrűt kell átrepülni.

A bolygó felszínén hamar kiderül, miről is szól a játék valóban. Tömegeket fogalmazva: a Zeldaa Lyilatrend-szerbe kifoztott Mindenekelőtt tel kell venünk a pálcát, amit még Krystal adott el a legelejen



Fox McCloud

Nyolc év telt el Androssa legyőzése óta, Fox McCloud időközben érett vezetővé vált, elismert akcióhős. Még mindig aktív pilóta, ért a fegyverekhez és a harcmanőverekhez, mely tulajdonságait most nagy szerephez jutnak.

ez lesz a legfontosabb eszközünk. Pepper generális ugyanis "elfelejt" fellegyezni hűsünket, mondván Fox előbb szokott lőni, mint kérdező, és ez a békéltetéstársnál nem a legelőnyösebb. Seba; a pálcával szépen elagyabugyalhatjuk a SharpClaw nemzetségbe tartozó dinókat (azaz Scales katonáit), és egyéb ellenséges kreatúrákat. A pálcá mellett más dolgokra is használható. A helyi fűzőeszköz például a Szkarabeusz, mely bogárfajta szvesen repdéz nagy, kerek sziklák alá. A pálcát érkörként használva benézhetünk a kövek alá; zöld bogarak egyet, a pirosak pedig hőt érnek. A pálcá ezenkívül varázserővel is rendelkezik, pontosabban felruházhatjuk azt mindenféle bűvérővel. A Dinoszaurusz bolygón több titkos varázssbarlangot is találhatunk, melyek közelében a pálcá izzani kezd valamilyen szímben. Ha ezeket a barlangokat feltárjuk, bennük fejleszthetjük a pálcát például olyan tulajdonságokkal, mint hogy löhetünk, magasságra ugorhatunk, fagyaszthatunk, vagy földet döngögethetünk vele. Ezekhez a praktikához munió is szükséges, sokféle teremnek olyan növények, melyek virágából színes ékkövekkel arathatunk le, amik felvitelével toltathatjuk a varázserő kijelzőjét. Esetenként a pálcá energiájával mást is tehetünk, jó példára erre, hogy általunk elfoghat

Klasszikus Star Fox pályák az öreg rókáknak



Tricky

Nehéz elhinni, hogy a pajkos Tricky neves fogja egyszer irányítani a Földönjárók lörzését. Minthogy az apja börténben sanylik, a világuk jövője sötéte borult. Vajon egy véletlen barátság fogja megmenteni a Dinoszaurusz planétáját?

A DÍNÓK NYELVE

Akárcsak egy Star Wars moziban, sokat adtak a Dinoszaurusz bolygói sajátos kultúrájának kialakítására, ami abban is megnyilvánul, hogy a helybéliek valami holtottala nyelvjárában társalognak. Csak az a furcsa, hogy a lényegesebb főnevek – így például Scales rangja – angolul hangzanak el. Igaz, a nyelvészek és a kódfejtők nyilván a maradék szövegben is felfedezték az angolt, ugyanis egyszerű kriptogramról van szó a következő betűk felcserélésével:

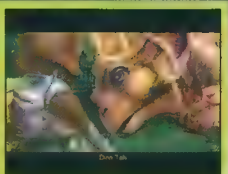
Angol betű:
Dinó betű:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
U R S T O V W X A Z B C M D E F G H J K I L N P Q

A dinók nyelvnek megértése egyébként abszolút nem szükséges, hiszen minden párbészid leíratozva van – a sztori szerint Slippy látja el Foxot egy fordító készülékkel.

ellenséges agyuk üzemeltetéséhez is ez való, vagy amikor Slippy egy álcát küld nekünk a SharpClaw börténből való szökéshez, az is varázserő használat.

Az irányítás vezérlőmármást úgy lett megoldva, hogy a játék minél alacsonyabb korosztály érdeklődését is felkeltse. Ehhez az a módszer volt a legalkalmasabb, amit még az N64-es Zeldához találtak ki, nevezetesen folyamatosan ki van írva, hogy mit tehetünk a gombokkal. Ettől a használható



Krystal

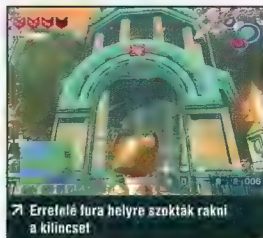
Az egyetlen fiatallőjeként a meggécselet sorsú Cernia bolygónak, Krystal a galaxist járja, s keresi a magyarázatot a katasztrófára. Amikor egy segélykérő üzenet vesz a Lyilat rendszer egy aprócska bolygójáról, úgy érz, ott kell keresnie az igazsághoz vezető utat.



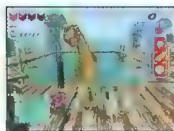
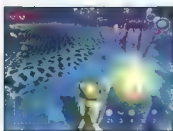
Az a bard sem piszkolta, de az én botom meg jobb



Nehogy már éhen haljon szegény Tricky!



Erre felő fura helyre szókták rakni a kilincset



dolgoknál szintén megjelennek bizonyos ikonok, amelyek utalnak arra, milyen gombot kéne használni – így gyakorlatilag nem fordulhat elő, hogy valami érdekes tárgy (vagy akár csak egy repedés a falon) elkerülje a figyelmünket. Tipikusan Zeldás vonás az is, hogy mind az ugrás, mind a létramaszás automatikus – nincs hozzájuk külön gomb.

Ami viszont a kiosztási illeti, az a gomb mindig aktiválásként/útsként funkcionál az adott helyzetnél függően, míg a B-vel lehetünk el a fegyverünket, vagy léphetünk vissza a monikból. A küzdelmeknél meg fontos lehet az L/R, melyekkel oldalain, illetve védekezni lehet, valamint az X, ami egy kiterő bukfenet indít. A Z-vel first person nézetbe kapcsolhatunk, ami kiváltepp hasznos, ha már nálunk van Slippy különleges szemüvege, amivel ráközelíthetünk távoli dolgokra. Kár, hogy az oszoba béka sajnos úgy teleportálja a felszínre a cuccot, hogy nálunk hamarabb bukkan rá a helyi botanok, aki persze pénzt kér a cuccért. Az Y egy olyan gomb, aminek adott tárgyat vagy magiát társatunk – jömgam például előszeretettel használnak "övés" gombként. A tárgyak, a varázslatok, és parancsok menüje rendkívül praktikus: a C-karral egy háromoldali hasábot porogtethetünk, s ennek a lapján válogathatunk a dolgok közül.

A parancsok menüje Tricky miatt lett rendezetve. Ez a fiatal dinó, aki a játék elején szegődik mellénk, a legjobb barátunk és egyben nélkülözhetetlen társ is egyben. Ahol puhább talaj vagy repedezett falat találunk, ott rajt let tárgyakat vagy járatokat asathatunk ki vele, s miután megtanult zúzni fűj, gyújtókatok is nagy hasznát veszük. Tricky folyatamán a nyomunkon lohol (kivéve, amikor "leparoljuk"), viszont a parancsainknak csak tele hassal hajlandó engedelmesséket. Az éreidre nem túl változatos, állandóan gombokat kell neki szednünk. A gombász kisse fárasztó, ugyanis a zsákmány igen gyorsan elurag előlünk, tehát hogy megvárásra kényszerítsük, előbb le kell ütni őket. Tricky feje felett kérdőjel jelz, hogy ásní kéne, és felkeltője mutatja az ellenség vagy a gombák közelségét. Minthogy a zsebekben mérete véges, egyszerre maximum 15 gomb lehet nálunk, de mellesleg ugyanígy az őssze

tobbi tárgyból is van egy maximális limit, amit elévne a megfelelő számláló zöldre színeződik. Leginkább a pénzárancok merete tud hálraitatni minket, de – csakugy, mint a Zeldában – idővel hozzájuthatunk nagyobb bugyellánsok, s így megvehetjük a drágább dolgokat.

Ha gond van, csak szólj!

Noha a játékban jó nagy adag küzdelem is van, azok a legkevésbé se megerőtítődék. A játék automatikusan befoga a célsmenlyt, tehát amint egy ellenség a közelmbe ér, az irányítás az ellenséghez igazodik. A befogást csakis úgy oldhatjuk fel, ha elrakjuk a fegyverünket, azaz menekülni próbálunk, azonban erre semmi szükség, mert még ha csoportosan is rotnakán ránk a SharpClaw dinók, egyszerre mindig csak egy támad. A védekezésnek szintén nincs túl nagy szerepe, ha az sikerült, utána már simán "szetkombózhajtuk" az áldozatot, s még a földön fekvé is uethetjük. Persze védekezés hűan időnként óvaskálnak nekünk, de az energia pótlása is könnyen megy: szettörhető ledákból és edényekből gyakran kerülnek elő tizes gyümölcsök vagy losók. Nagyon un. báfordad állatkákra is bukkanhatunk, amikkel a halálból hozhatjuk vissza magunkat, pedig hát folytatási lehetőség is van – jöllehet így nem teljesen a legutóbbi ponttól és nem teljes energiával folytatjuk a kalandot.

Kicsit persze húsozabb az az eset, amikor az egyik olyan nagyfőnökkel állunk szemben, amelyek az egyik kulcsfontosságú Varázskövet Őrzi. Az ilyenek leggyeése külön "showmisor", mely esemény mindig egy-

egy főbb epizó végén következik be, s mindig válam speciális taktikával kell elűnünk. A Rare tehát a klasszikus elrendezéssel építet fel a játékat: egy kis kereségek, miközben új tulajdonságokat tanulunk meg, majd egy nagy összecsapás

A lövelléseket kivéve el is kerülhetjük az ellent – a nagy reszük ugys uratermődik, meg aztan csak ritkán utkoznak olyan erőterekbe, amelyek csak az adott helyen tartozkodo összes ellenség legyilkolása után tűnnek el. Szóval viszonylag gyorsan lehet haladni, amihez meg hozzásegít az is, hogy a tajeokodásszintengyerek-játék. Az élaokások ellen bármikor bevethetj Peppy Hare, illetve az ő térképe. Ha csak egy pillanatra is bizonytalanok lennének, odaszóhatunk a nyul-

nak a hajóra, aki azonnal megmondja, hogy vezetünk-e az adott helyen vagy sem, ha pedig már máshol van dolgunk, akkor a térképen egy villogó háromszög-

gel jelöl meg a következő helyet. Amennyiben már a jelzett ponton vagyunk,

de mégsem tudjuk, mi a következő lépés, akkor pedig Slippy Toadnak rádoztunk, s a béka rögtön közli, mi is kéne tennünk. Például megtanuljuk a felbomdológós technikát, mire Slippy a kérdésünkre közli, hogy

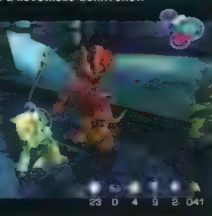


CHEAT ÉRMÉK

A kalandozásaink során találhatunk nyolc jó mély kutat, melynek aljáról egy-egy hang szól hozzánk. A melyben lakó kreatúrák 20 Szekabeuszért cserébe Cheat érméket kőpnek fel, amiket a Telesport Sziklánál, illetve egészen pontosan az alatta fekvő labirintusban tudunk bevitetni. Mindegyik meg kell találni ott le a kútait, és beledobni az érméket. Az ajándékkért cserébe különböző haszonlaton extrákat kapunk a főmenüben (stáblista és fekete-fehér mód Peppy-nál, Slippy wurlitzerénél lejátszható zenék, ROB-nál pedig választható dinónyelv), avagy rébuszokat olvashatunk el Fox jóvőjéről.



➤ Kérem a következő delikvenst!



➤ Ezt a térképet megvenném



Peppy Hare

Noha pilótaként már nyugdíjba vonult, Peppy Hare továbbra is szorosan együttműködik Foxszal, és a csapat legjobbi tanácsadója marad. Szórakoztatósága ellenére továbbra is nagy tisztelőnek örvend.

GÁZOS HELYZET



71 Töljük a dugókat a helyükre...

a föld alól előbújó kreatúrákat intézhetjük el, amiknek a hatékony különleges magyarkat ut-hetünk ki. Ezeket aztán el kell ültetni, és Tricky tűzfülájával kezelésbe venni. Ezek után máximu-már csak az marad kérdéses, hol is kene kerteszkdni, de mivel Peppy térképén erről is meggyőződhetünk, előbb-utóbb raakadunk az egyik szkita tövén a megütelő pontra, s az előbbjenzó növényen felkapaszkodhatunk. Persze a játék magyarul nem beszél, így az instrukciók megértéséhez óhatatlanul ismerni kell valamilyen szinten egy világnyelvet (a játék ott nyelven beszél – vagy legalábbis félrató), valamint figyelemmel kell nezni a közjátékokat, mert tulajdonképpen ha nincs is megemlitve néhány dolog, gyakran a kamera mutat rá, mit kell keresnünk és hol. Teszem azt: megértettük, hogy bizonyos ügy-dugvát kell keresni a jégbor-tónba azt kapus mamutnak, s Slippytől már azt is tudjuk, hogy Trickyvel kell megkerestel-nünk őket, miközben mi felgajáljuk a SharpClaw dinókat – de mivel nem figyeltünk elege a mamutok közjátékai, megsem találjuk a növényt. Aztán nagy nehezen rájövünk: a mamut kedvenc tápláléka az egyik fa lombja közti terem, s ezért előbb azt le kell ráznunk.

Könnyed hangvé-télú Zeldá

A fent említett már-már szábaragos megoldásoknak hála a játék csele-keménye szépen per, és amik külön öröm:

Scales generális

Miután nem fogadtak el erakódó túrként, a SharpClaw dinók és azok önjelölt vezetője, Scales generális hatalmas hadsereget hoztak létre. Az utóbbi időben a generális ereje drasztikusan növekedett. Vajon az egyedül felolós a fellordulását?



mindig valami új jön. A klasszikus minta szerint tagozódnak a tájak (vizes, jeges, stb.), s minthogy a kuszakadt bolygódarabokra is el kell látogatnunk, ezek közé szépen beépülnek az úrhágás részek. A reputes egyebek egy újabb gyűjtögetínvalóval is jár, ugyanis a hajonkhoz uzemanyagcellákat kell össze-szednünk. A Dinosaursus planéta olyan grafika-ál van taláiba, ami mello Rare nagy hírehez. A mesebél lenyok csodás animáciával elevene-dnek meg, fenyeffekuskos vannak mindenfele (a koromsötét helyeken szentjánosbogarakkal viaghatunk), s külön érdekesség a szörös feluletek pazar megvalósítása, vagy a szakado eső, ami úgy orvénnyik, ahogy a szel fuja. A Rare-től nem meglepő módon zenéköl is kapunk bőséggel: nemcsak a tájegysegekhez vannak külön dalomok, de bizonyos jelle-tekhez is – mint például amikor egy mamutot lovagolunk meg.

A játék sok-sok "zeldás" vonásához egy újabb adólek, hogy folyamatosan változnak az éjszakák és a nappalok. Poénos, hogy éjszaka minden teremtmény alszik, sőt időnként Tricky is elszunyadv, ha meg-alitunk valahol. Mit több: a gombák is huzzák a lobórt, ezért éjszaka sokkal könnyebb a gombaszás.

A egyetlen dolog, ami miatt csak 90%-ban voltam elégedett a játékkal, hogy már egy kicsit túlságosan is soknak találom a koppintást. Gyakorlatilag mintha csak átgurított volna a Zeldá 64 szereplőt és tárgyat. Ismétlen-nemcsak ugyanazok-kat a megoldásokkal kell alkalmaznunk. Itt is vannak példaul robbanó növények, csak épp bomba sporáknak hívják őket. Link iját ugyan lecserelették "vilámló botra", de ugyanúgy megvannak azok a kapcsolók, amik lángon "megper-zselt nyilakkal" aktiválódnak – és sorol-hatnám meg a példákat. Szóval kicsit az volt a benyomomom, hogy a játéknak nincs igazi egyenisege.

Az okóri pörögök szentn senku sem léphet ugyanabba a folyóba



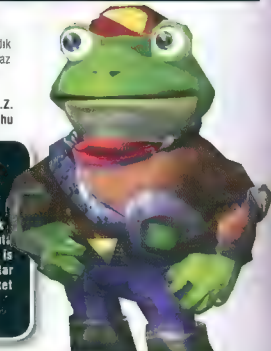
71...de közben ne felejtsünk el magasiati levegőt szívni

ketszer, ám a Star Fox Adventures esetében mégis az történik. Ez persze nem feltétlenül baj, sőt mivel egy kellemes élmény ismétlődik meg, kifejezetten jó – aki meg nem játszott az N64-es Zeldákkal, annak kényföremény

V.Z.
vzoli@igma.hu

Slippy Toad

Amakk ellenére, hogy Slippy Toad sok idejét szenteli a Cernalia Fegyverkültő és Fellesztő Központnak, továbbra is együtt dolgozik a régi barátjaival a Star Fox csapattal. Jelentős fejlesztéseket hajtt végre ROB-on, a roboton és az Arwingen egyaránt.



A STAR FOX CSAPAT KORÁBBI BEVETÉSEI

Fox, Peppy, Slippy és Falco jól összehoztak team, korábban két úrhágás/lövöldözés játék-ban ügyektek a messi-messzi Lylat galaxis rendjét fenntartani. Ez idáig valahányszor csak akcióba lendült, a Star Fox csapat mindig valami egyeni szint vitt a Nintendo játékok palettájára, vagy még inkább mondhatnánk azt is, hogy forradalmi ajátásokkal szolgált. 1993-ban úttörőként használták a Star Winghez (Amerikában Star Foxként jelent meg) a játékkártyába beépített FX chipet, amivel már a Super Nintendo is egészen komoly 3D-s grafikat tudott megjeleníteni – no persze a lehetőségekhez képest.

Negy évvel később a Lylat Warsban (Amerikában Star Fox 64) a grafika természetesen meg csinosabodt, hiszen az N64 már nem volt hian 3D-s grafikának, de ezt megjelieve ismét egy vadonatúj külyivel tettük teljesebb az élményt: a játékkal egybe volt csoma-golva a Rumble Pak, vagyis a kis "rezgő", minek révén minden ütözés vagy találat immáron "tapintha" le volt. (Akkoriban még semmilyen más konzolhoz nem volt illeszmi, a Sony-féle Dual Shock irányító is csak később jelent meg.)



PEREPUTTY

- Rengeteg eltérő feladat és helyszín
- Szépen megformált karakterek
- Peregnék az események, mégis jó hosszú a kaland

ELLEN

- Túl egyszerűek a fejtörők
- Túl lineáris a cselekmény
- Túl sok a Zeldá-koppintás

- Super Mario Sunshine Nintendo
- Star Fox Adventures Nintendo
- Ty the Tasmanian Tiger Electronic Arts

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	94
SZAVATOSSÁG	80

WWW.STARFOX.COM

ÍTÉLET

90



➤ Két rakéta közelről már némi relaxációt igényel

Úgy nézi ki, Sonyknál mostanában nagyon rámentek a platformjátékokra, amiről mi sem bizonyít jobban, minthogy a Sly Raccoon és Ratchet & Clank után hamarosan megérkezett hozzánk a harmadik nagy név is. Az időtessel ugyan lehet egy kis gáz, mert januárban-februárban a karácsonypénztárcaszívó mutatóváynoknak köszönhetően olyan nagyon nem költséznék az emberek, de a kis csúszásnak több magyarázata is lehet. Az első rögtön az, hogy a játékok Japánban már a tavalyi év közepén piacra kerültek, fejlesztői részről már akkoriban leszögezték, hogy az angol nyelvre való átültetés várhatóan elég időigényes lesz. Nem tévedtek... A második talán egy kicsit rafkosabb: egyszerűen nem akarták egy időben megjeleníteni a másik két nagyágyúval, hogy az egyik ne tűnjön el a másik kettő árnyékában (és lehetőleg mindhármat vegyék meg...). Így vagy úgy, mi csak csendben örüljünk annak, hogy havonta egy minőségi játékkal gazdagodik a PS2-es platformjáték-nálat.



–reméljük ez a tendencia állandósulni fog. Mint azt címe is elárulja, az Ape Escape 2 – két társával ellentétben – nem teljesen új projekt. Az AE 1999-ben jelent meg PlayStationre és viszonylag szépen is fogott: 1.4 millió példányt adtak el belőle világszerte. Platformjátéknak sem volt utolsó, mégis sokkal inkább arról híresült el, hogy ez a játék volt az, amelyik először használta ki teljes mértékben a konzolhoz akkoriban kapható Dual Shock kontrollert mindkét analóg karját. PS2-re is megjelent már egy Ape Escape (2001 a címmel), de ez a játék – felgöngy a hagyományokat – nem egy platform, hanem egy akció-puzzle keverék volt (ráadásul minket nem igazán érint, mivel kizárólag japán verzió készült belőle). Ugyahogy az igazi folytatást még csak most tartjuk a kezünkben – és ez a platform-jellegre, a jópofa játékmotetre, az irányításra sőt még helyell-közszel a sztorira is igaz.

Tehát Professzor barátunk elutazott, de hagyott egy videóuzenetet Hikarunak, melyben megkérte, hogy egy nagyobb dózis

majompatyát szállítson le a Majom Parkba. Főhősünk addig-addig szerencsétlenkedett, amíg a szállítmányba a nacik mellett valahogy egy adag Gondolaterőstő Sisak is bekerült. Ezeket viszont nem különösebben nagy ötlet a majmocskákkal keverni, ugyanis nagymértékben felturbózza az intelligenciájukat és elkezdnek gondolkodni azon, hogy mit is keresnek ők egy parkban, amikor – számukra – sokkal kellemesebb dolgokat is cselekedhetnének. Ez is elég nagy gáz, de az még nagyobb, hogy Specter, a majmok vezetője is alábujt egy ilyen tökéletesnek – neki viszont már nemcsak olyan dolgok jutnak az eszébe, amelyek neki kellemesek, hanem olyanok is, amelyek az emberi fajnak roppant kellemetlenek... Kis túlszáll elve egy olyan utópáról van szó, amely leginkább egy manga-jegyetek magán viselő Majmok Bolygóját juttathatná az



➤ Néha egészen mellbevágóak az élmények



➤ Ezt a fogócskát Hikaru nyerte



Hikaru

Főszereplőnk nem igazán képviseli a klasszikus hős típusát, de tényleg éppen ezért áll közel a szívünkhöz: Elég lusta és az agya sem párolog különösen, nem is gondolná az ember, hogy rendbe tudná hozni a ramazurit, amit okozott. Képes és általában azt sem tudja, mi történik – valahogy így képzeltem el az állag japán hülyegyereket... Nagy szerencséjére kalandor, így azért már könnyebben veszi fel a harcot Specterrel és bandájával.

eszkünkre (az államtorma nyilván bánánkötársaság lenne). Ennek tetejében rengeteg majom lelepett a Parkból, úgyhogy van zűr... Natsumi és a Prof persze jól leteremt Hikart, ezáltal pedig megparancsolják neki, hogy hozza rendbe az általa létrehozott ramazurit.

Az első részben ugyebár az időben ténykedünk, itt pedig elsődleges célunk a világ minden tájára szétköszölt majmocskák befogása. (Sőt más főhősünk is volt, ott

■ Majomparádé (A teszt megírása közben állatok nem sérültek meg!)

APEESCAPE 2

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

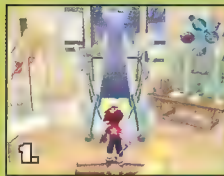
PAL

➤ Hikaru fogorvosi pályafutása kezdetén



A FŐHADISZÁLLÁS

Az egyes pályák közti időt kellemesen eltöltjük a főhadiszállásunkon. Az itteni serepertelés egyrészt csökkenti a játék monotonitását, de emellett sok hasznos dolgot is megtehetünk itt. Amennyiben a Warp Paddal (1. kép) nem ugrott rögvest fejést a következő pályába, megnehezítjük, hogy hány majmot kaptunk el, illetve kell megfogunk az aktuális szakaszon. A másik igazán hasznos dolog a Gadget Trainer (2. kép), ez egy gyakorlóterep, ahol egy három szakaszból álló



pályán megtanulhatjuk a különböző felszerelési tárgyaink használatának minden csínját-bínját. Ahogyan megkaptunk egyet, érdemes mindig azonnal végigszállani rajta, mert az adott pályán mindig biztosan használniuk kell. A kör alakú szobában maszkálva azonban lehetőségünk van az időnk lazább eltöltésére is: a Gotcha Box (3. kép) tulajdonképpen egy zsákbamacská-automata – a pályán összegyűjtött



érméket különböző jutalmakkal ad (10 ruppi egy pörgetés). Ezek közül ritka az igazán hasznos info (ami általában egy pályán levő rejtett szakaszra utal), sokkal inkább a gyűjtögető kedvű játékosoknak kedvez. Különböző meséket (rövid történetek, természetesen majmokkal és banánokkal a főszerepben), képeket (az ellenfeleinkről, a pályáról, vagy csak egy kis életképet), grafikákat [a játéklejtesítés grafikai munkálatainak alapja-

iból szemezgetve], zenéket (az egyes pályák soundtrackjeit) és videókat nyervehetünk, néha megfizetve egy pár okossággal. Utóbbiak elysimik, mint hogy a játékban hallható „saru” szó japánul majmot jelent, vagy a professzor [jeli nekünk, hogy roppant fontos feladatot lát, miszerint az egyiptomi piramisok az ókori világ hét csodái közé tartoznak (ez igen). Az összegyűjtött cuccokat ilyen szerint rendezve az Entertainment Centerben (4. kép) tudjuk kedvünkre mustrálgatni (van belőlük pár száz darab... sok sikert a gyűjtögetéshez!). A három minijátékot is itt tudjuk behozni a Minigame Cornerben (5. kép) – persze csak azután, ha megszereztük őket. Ezenkívül itt menthetjük el a játékállást is (4 hely van), ahol egyúttal azt is megtudhatjuk, hány százaléban teljesítettük a játékot.



A személyt személtelő majmok, szétdobálták a Monkey Coke-ot!



7 Kung-fu harcművészetet vetünk be a féltelmes bowling-pingvin ellen



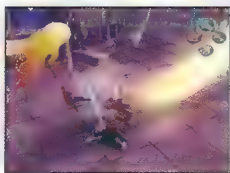
Spike-ot kellett irányítanunk, aki egyébként Hikaru unokatestvére). A játékmenet azonban megegyezik az elődével és a klasszikus platformszemát követi, vegyítve ez utóbban divatos elemekkel. Pályáról pályára haladva kell adott számú majmot elfognunk, miközben kis pénzermékkel gyűjtögetünk. Utóbbiakat a pályán először találhatjuk meg, avagy a szétszórtat ellenfelek után jarnak. Az ebben a stílusban szokásos csapdák, mozgó platformok, trükkös padlók, kinyitandó rejtékeket, nehezen elérhető platók mellett ellenségeikkel is bőven találkozhatunk.

Nagy általánossággal fogalmazva három típusuk van, az első testközlelbi támad, a második tavolról lő, a harmadik ugyanígy tesz, de ez még repülni is tud. Nemcsak ők keserítik meg az életünket, hanem maguk a majmok is, sőt utóbbiak talán még jobban. Számítlan fatigátuk van, de mivel a gondolatörösítő satyvsz: okosabbá tette őket, nem egyszerű az elkáposzt – amelelt, hogy folyton elfutnak előlünk, a legutóbbjuk valami fegyverrel is felvértezte magát (akad, amelyek akkor támad, ha a közelünkbe ér, de van, amelyek valamilyen löfőfegyverrel rendelkezik). Ezzel talán még veszélyesebbek, mint az átlagos ellenfelek, mert igen ügyesen használják őket – legálabbis nekem egy ellenfél sem okozott különösebb gondot, de

majomból volt olyan, amelyik alaposan megzavartott. A későbbi pályákon már járművek is beszálhatnak, illetve páncélis is velünk, minek folytán először a „kasznnyukat” kell szelvernünk, és ezután kilöndíhatunk csak a befogásukkal. Megvannak a szokásos (általában 4-5 teljesített pályán megelégedi) feladatok is, melyek leggyözebe nem teljesíthetetlen feladat, de egy kis gyakorlási igényel.

A pályák közti mindig előtöltünk egy kis időt a központi teremünkben, ahol az összegyűjtött érméket jöppia (bár legtöbbszor használaton) ajándékokra válthatjuk be. Itt kapunk a professzor[ul] el felszereléseket is, melyek alaposan kibővítik Hikaru – alapból egy platformhözöz kepest meglehetősen szegényes – mozgás- és küzdelemreptertortul. Mire teli lesz a zsebünk, 12 ilyen kutyáulv leszünk gazdagabbak. Ami nagyon feltűnik, hogy – akár a Ratchet & Clank esetében – megint nincs egyetlen olyan holmi sem köztük, ami felélesleges lenne, ennek tetejében ötletelek és változtatás is. Persze van egy-két ritkábban használatos cucc, de a játék teljesítéséhez mindegyik elengedhetetlen. Hikaru alapból csak kettővel rendelkezik (a bottal és a majmofogó-hálával), bár ez a kettő nő társunk lesz a legvégős küzdelemig.

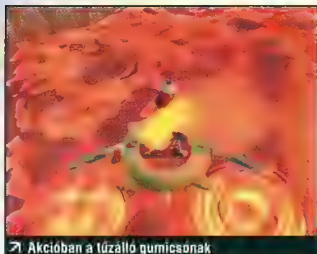
Főhősünkkel a szabvány mozdulatsorokat végezhetjük el (futás, óvatos lépékdés, ugrás, dupla ugrás, kapaszkodás), minden máshoz valamilyen segédesszközünkre lesz szükségünk. A felszereléseink használatát bizonyos szempontból egyszerű – csak kíváncsiak egy listából a használni kívánt cuccot és hozzárendeljük valamilyen gombhoz. A fényleshas használatát viszont ellentmondásos: csak ellenlér, hogy pusztán a jobb analóg karral kell bűvészkednünk.



Natsumi

Natsumi, a vörös hajj lányka a professzor asszisztense, amolyan kis mindentudó típus.

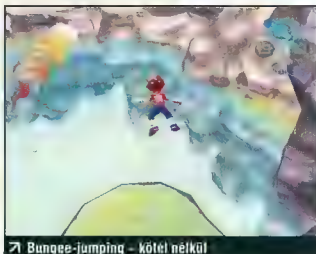
A pályákon először kis telefonok találhatók, ezeken keresztül léphetünk vele kapcsolatba. A normális tiltakmócskéktől eltérően nem csak pletyzik és a körmet reszalgeti aaphosszat – minden trükköt elmagyaráz, és egészen különleges dolgokra is felhívhatja a figyelmünket. Ő tanítja meg a felszerelések használatát is. Nagyon hasznos segítőnk.



1 Akcióban a tűzballú gumicsónak



2 „Menjetek előlem, mert ki lesztek halva!”



3 Bungee-jumping – kötel nélkül

MINIJÁTEKOK

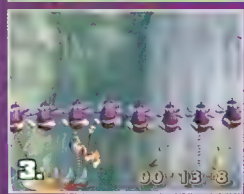
A három minijáték közül ok miatt emledek ki. Az egyik, hogy bár az AE2-napvilágban egyszemélyes játék, ezeket kétfőn is lehet játszani (csak egymás ellen, kooperatív mód nincs). A másik, hogy egészen élvezetesebbek, és teljesen más stílust képviselnek, mint maga az alapjáték (egyébektől egyenlően is). Amennyiben a nem túl egyszerű – irányításként beállítottak, mindhárom teljesen kétszempontját is (nem) lehet. Általában valamelyik teljesített pályát után kapjuk meg őket, de ha jól emlékszem, az egyiket a Golcha Boxban nyertem meg.



A Dance Monkey Dance (1. kép) egy egyszerű kis ritmusjáték, gombokat nem, csak a két analóg kart kell hozzá használni (nemsokára ellenére folyt ráim a víz a negyedik dalocská teljesítése közben). Az nem feltétlenül, hogy nem jelöl egyértelműen a masina, hogy mikor is kell pontosan elhúznunk a karokat, pedig az a stílusban lejtfontosságú.



A Monkey Football (2. kép) nyilvánvalóan a Japánban lassan lecsengő vb-lázak köszönhetően került be a programba. Kétféleképpen (4+1-es) fut, az állatok addig etapoktól majmoktól választhatunk magunknak csapatot. Fröcsök végül a végén a kitalálót, vannak egészen lehetőségek is közti Kétszer három perc egy meccs szabályok nincsenek. A csavar az benne, hogy a labda bedobásonként változtatja a tulajdonságait meccs közben (robbanó bomba, strandlabda és ilyen marhaságok lesznek belőle). Az irányítás érdekes, de ha beletűnünk, jól lehet vele nyomolni – nekem ez totálisan a legjobban (nahát).



A Monkey Climber (3. kép) egy egyszerű játék, a majmokat irányítva, a lógó köteleken kapaszkodva és az ellenségeket kikerülve (illetve lerugdva) kell átszorgatniuk az út a banán. Legtöbbször ellenünk az idő lesz. Ez a játékocská is teljesen jópórá, bár nem jelent túl nagy motíváló érte a pályák egymás utáni teljesítése.

3 Csúta az Északi Sarkkörön túl is jól érzi magát



(esetleg közben a ballal besegíteni), nem könnyű precízen célzni és pozicionálni őket. Akik játszottak az első részel, azoknak a legtöbbre már ismerős lehet, de három újat is kapunk: a vízpisztolyt, a banán-bumerángot és a mágnest. A játékban összesen 20 pályát szerepel (+7 jár a főellenességnek, ami úgy jön ki, hogy a Sárga Majommal kétszer is

meg kell küzdenünk), melyek a végtelenségig változatosak: a havas tájakról elkezdve a kísértetkastélyon és az egyiptomi piramisokon keresztül egészen egy dinoszauroszokl hemzsegő kis trópusi szigetre is eljuthatunk. Általánosságban elmondható, hogy nagyon ügyesen eltaláltak a nehézségi fokot, a pályák érezhetően, de nem a szükségességnél gyorsabbak válnak egyre összetettebbé és nehezebbek. Egyes pályákat direkt úgy alkottak meg, hogy valamilyen jármű igénybevétele nélkül ne tudjuk bejárni a teljes területet. A járművek egy része szintén ismerős lehet az első epizódokból (a tank és a csónak), de az AE2-ben három újat is használhatunk (motorosznak, tengeraltjáró és mecha-Pipotchit).

Pipotchi

Az aranyos kis kőkönyomajom szinte hozzánál Hikarukhoz – léven a vállán szőlőgolyó. A legfejlettebb Majom Sisak van a bukcsján, de karántsem ez az egyetlen különlegessége. Amennyiben először az életünk (de van még némi tartalékunk) gyakorlatilag visszahoz minket az életbe. Amúgy érdekes állatok, erős a gyönyör, hogy Sir David Attenborough sem futott még össze szárnyas majommal – a repülés képessége viszont nagyobb hatálynaként kifejezetten jól jöhet.



A játékművet tehát minden olyan elemet tartalmaz, amit manapság egy igazi platformjátéknak tartalmaznia kell. A vezérlőteremben levő nyerőautomatával és a minijátékokkal nagyszerűen el lehet szórakozni, de a változatos pályák (a járművekkel

FŐELLENSEG

Mivel az Age Escape 2 egy klasszikus értelemben vett platformjáték, nem hiányozhatnak belőle a főelleneségek sem. A főgonoszról, Specteről mi külön, de a hozzá vezető úton meg kell küzdenünk a feltehetően idióta Freaky Five tagjaival. A szinkronokkal jeltől lökőtt ötös természetesen majmokról áll, de ezek nem csak a szimpla „hetköznap” intelligens állatok: a Majom Sisakok mellett Specter Vita-2 típusú banánidétára fogta őket, amitől alaposan megnőtték és kicsomósodtak (illetve az orrál tudós szerepeben tetszelgő Fehér Majom Hikaru óriásrobtort-változatával támad rák). Mindegyiküknek külön pályája van, és nem elég, ha ott újítjuk-vertük őket, ahol csak érjük – külön meg kell találni a gyenge pontjukat. Ehhez általában jó időzés kell. Meg kell figyelniük, hogy hogyan és merre mozognak, mivel is mikor támadnak. Mindegyikükkel van egy pár másodperces periódus, amíg kilújják magukat az egyik támadás után – na, ilyenkor kell odarohanni, és rájuk verni egy nagyot. Ha beelőztünk a ritmusba és megtaláltuk a sebességi technikát, már nem lesz nehéz feladat az elfogásuk. Pár útes után ugyanolyan kis majmocska lesz belőlük, mint a többiek, így pedig könnyedén kivethetjük rájuk a halót. Két-háromszori próbálkozás után már egyedik sem jelenhet legyőzhetetlen akadályt.



FELSZERELÉSEK

Stun Club

Az alapvető lámaórágyverünk, már a legelső pályán megkapjuk. A gyengébb ellenfeleket egy ütessel, az erősebbeket két-három csapással zúzza le. A Stun Clubot kell használnunk akkor is, ha kapcsolót vagy fogaskerekeket kell aktiválnunk (utóbbi esetben pörpessük meg). Mindig legyen aktiválható!



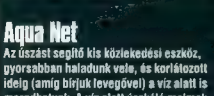
Monkey Net

Nékülözhetetlen felszerelés, ugyanis a szárazföldön kizárólag ezzel kaphatjuk el a csirkefogó majmokat. Sőt, mint a kezdetektől számunk van. Van azért hátráltatója is: kicsit lassú a csapsájdíje és a majmok elfogásán kívül semmire sem használható. Ettől függetlenül állandóan kéznél kell lennie.



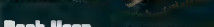
Monkey Radar

Hasznos tárgy, nevéből adódóan a rejtéződől majmok hollette felől tájékoztat. A keresési irányt adja meg (valamint a fellelő malmáról nomi infót, ez inkább pénz, mintsem hasznos, maximum annyira, hogy látnak, éppen mi mellet). Csak azt a majmot jelzi, amely az adott szakaszon belül van. Nem használhatjuk túl sokszor.



Aqua Net

Az uszást segítő kis közlekedési eszköz, gyorsabban haladunk vele, és korlátozott ideig (amíg bírjuk levegőt) is víz alatti is maradhatunk. A víz alatt úszkáló majmok elsöpítéséhez eddigkorlatlanul, egyenlően, egy hálótól is, ami befogja őket. Automatikusan aktiválódik, amikor a vízbe lépesszünk.



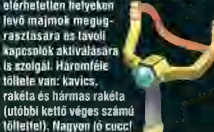
Dash Hoop

Különleges hullahopp-karika, de persze nem arra való, hogy a hasznunkat tornáztassuk. Amennyiben megpörgetjük, akkor egy pár másodperc villag, az idő alatt pedig villámgyorsan rehangathatunk. A meredek lejtős terepeken (pl. egy ábrát) kell használnunk, amelyekről Hikaru különben lecúszna. Turbózott állapotban az ellenfelek kiütésére is képesek vagyunk.



Catapult

Helyre kis csúzl, nem hinném, hogy külön magyarázatra szorul a használata. A levegőben lévő ellenfelek mellett az elérhetetlen helyeken lévő majmok megugrástására is tökéletesen alkalmas. Háromféle töltet van: kavics, rakéta és három rakéta (utóbbi kettő véges számú töltettel). Nagyon jó cucc!



RC Car

Rádióirányítású kisautó. Az ellenfeleket is zúzza, de az a módosítást zavarom túl kényelmes. Ohajy halkan kell használnunk, ahol Hikaru még kiérve sem férne át (rácsok alatt, csövekben stb.). Az ilyen helyek túlfeloldandó kapcsolóira ráállunk vele, ilyenkor válik szabadabb az út. Kétségkívül hasznosnak nyelhetünk hozzá (roppant fontos dolgok ezek...).



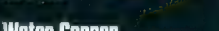
Sky Flyer

Két rotort, de nagyon korlátozott felhajtóerővel rendelkezik. Ugrás közben beszakadva messzire és magasra is feljuthatunk. Nékülözhetetlen segédeszköz, bár nem könnyű a kezelést profi módon elsajátítani.



Banánarang

Banán-bumerang, távolsági legyér. Egy trükkkel élellyel banánillatot tud magából árasztani, amely mágnesként vonzza a majmokat, így az elérhetetlen helyen bujkálók is előcsalogathatók. Csak utóbbi tulajdonsága miatt használhatunk, mert túlsótan időelégvesztés vele a célzás.



Water Cannon

Vízpisztoly, végtelen töltet. Két dolog miatt elengedhetetlen: az egyik, hogy a fangók platformokat és a padlóreszeket (egy időre) elmozdítja, így azokra már sorolhatunk rájuk. A másik pedig, hogy kis malomkerekekkel hajthatunk meg vele, amikor újabb platformokat húznak elő. A kilyváltat járművek is el lehet vele állni.



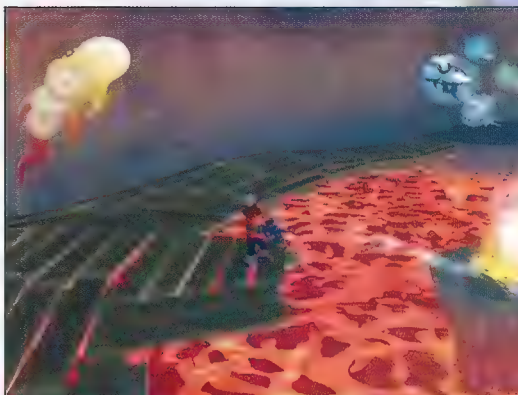
Electro Magnet

Félgáz utolsó, Holdbázis pályán (és a végén csatában) kell majd gyakorta alkalmaznunk. A kis mágnes-könnel le jölni – csillag, fémes felteketek húzhatunk vele össze. Amennyiben egy ilyen újság, és mozgó platformról van szó, ráfaphatunk, és a mágnes vonzerőjével kihasználva utazhatunk rajta.

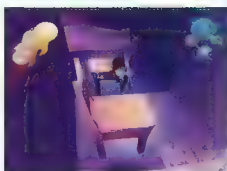


Power Punch

Útós kis legyér – szó szerint. A rajzlemből ismerős rugós bokszkésztyű, és olyan ládat is szétcsaphatunk vele (az ellenfelekkel kívül), amit más módszerrel nem lehetne szétverni. Csak azután kapjuk meg, ha már egyszer végigvittuk a játékot. Az eddig nem aktiválható majmok bővítésétől élhetjük vele szét.



➤ Egyszerű a megoldás: „Vizeljük” le a tüzet!



feloldva) is garantálják, hogy nem laposodik el a játék. A húsz pályá teljesítése első nekifutásra kb. tíz órába kerül (persze nem volt stopper a kezemből, de azt hiszem csak a pályákon töltött tényleges időt számoltam a program). Ezzel azonban még nincs vége a játéknak! Meg is lepődtem rajta, hogy már a födéllel kezdődik a küzdők, és a program szerint csak havannavárhány százeleket teljesíttem a játéknak. A válasz vegül is az orrom előtt volt, és sajnos is lehetett, mivel egy pályá teljesítésének nem feltétele, hogy a rajta körözött ÖSSZE majmot összezsúroljunk, így a fellelhető 300 (!) majmól jópár átcusztott a rostan. Ugyan bármikor visszamehetünk bármelyik pályára, hogy az új kutyák segítségével tökéletesen megtisztítsuk a területet, de az még így nem elegendő. Az uccó pályán Specter legyőzése után a kis csibész valahogy megint megfog, és azt az új feladatot kapjuk, hogy most már minden pályán az összes majmot be kell fogunk. Ehhez megkapjuk a Power Punch nevet szerszámmal, amivel már a nagyobb dobozokat is szétverhetjük. Ezekben természetesen az addig elkapott majmok kis fickók rejteleztek (ezeket meg a Monkey

Radar sem mutatta ki), sőt nagyon úgy fest, hogy új majmokat is kirak a program, mert az addigra teljesen meglistázott pályákon is megjelentek új allakák. Ezek megtalálásához is kapunk egy kis segítséget egy kis scanner képeben, amely megmutatja a rejtekhelyeket. Gyakorlatilag kétszer kell tehát végigfutunk a játékon, ami azért jócskán megnöveli a játékosidőt.

A pályák ugyanezen vannak megismerkedés, a különleges effektusok pedig – nota semmi technikai bravúr nem mutatnak fel – nagyon szépek. Az animációk egyszerűek, de különösebb kivétel nélkül nem találni bennük, talán csak Hikaru futása tűnhet egy cseppet időtlennek. A majmok ténykedése és azok animációinak megvalósítása viszont nagyon változatos és jópofa – tényleg rohályak, hogy mi mindent művelnek!

A pályák grafika már fogasabb kérdés. Technikai szempontból abszolút nem nagy durranás, sőt inkább átlagosnak mondánám

A művészi érték már több, viszont annak értékelése megnehezíti a játékot. A pályák ugyanezen vannak megismerkedés, a különleges effektusok pedig – nota semmi technikai bravúr nem mutatnak fel – nagyon szépek. Az animációk egyszerűek, de különösebb kivétel nélkül nem találni bennük, talán csak Hikaru futása tűnhet egy cseppet időtlennek. A majmok ténykedése és azok animációinak megvalósítása viszont nagyon változatos és jópofa – tényleg rohályak, hogy mi mindent művelnek!



Professor

A Prof egy kicsit odavág, szénis és világos, annak ellenére zsenális tudás – szenvedélyesen állítja meg a harababbi harabot, de nagyon hasznos holmival. Klasszikus húzás, hogy az egész Majom Sisak-bondafalom tőle indul, mert ő találta fel magát az intelligencia-fellurbozó kilyűt. Még jó, hogy érzé szerepének súlyát az ügyben, így folyamatosan töm minket új cuccokkal.



Monkey

Martin

Alertness ★★★★★

Aggression ★★★★★ Laser Gun

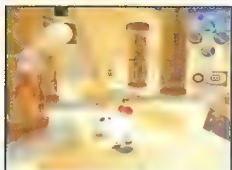
Speed ★★★★★

Full of stomach ★★★★★

Pushy ★★★★★

I could do much better.

Zoom



Kozi
kozi@ipma.hu



Specter

A hidrogénosztott hős
figyelem: egy álarcos kis
ember volt – mindaddig,
amíg meg nem kaparintott
egy gondolatirányító székot.
Az álarcát főképpen ezért már
nem holtmánságon nézi
a bukását, hanem egyenesen
a világűrrel szembe
a világméretű
Lethargy
csodálgatására
szemérmesség egy pillanat alatt.
Már „megfelfedezés” tűzte ki
céljül. Képes a standard maj-
mocskákat is irányítani saját
akarata szerint. A játék végén
természetesen személyesen
vele kell megküzdenünk – és
viszakküldünk a helyére: a
Majom Parkba.

83

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem



SONY PSOne akció!
21.990 Ft

Hatalmas választékkal, kedvezményheggyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárható (csak hozd és egy órán belül már viszed is!)

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
http://www.konzolshop.hu e-mail: info@konzolshop.hu



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva

Playstation2 lemezvásár 4.990,-
Gameboy Advance játékok 7.990,-
PS2 eredeti 8MB memo 8.990,-

PS2, Xbox és GC játékok hatalmas választékban, hihetetlenül alacsony árakon!



A PS2, Xbox és Gamecube alappécek aktuális áráról érdeklődj üzletünkben!

Postai utánvétel, szervíz, adás-vétel!

A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója

Expressz szervíz, korrekt ár, garanciával!
Csomagküldő szolgáltatás!

Gameboy Advance játékok 4990,-Ft-tól 6990,-Ft-ig!

pl: Tomb Raider, Lord of the Rings, Spyro2, Medal of Honor, Shrek, Monsters Inc., Harry Potter...

Akciós Playstation 2 játékok:



City Crisis	3990	FIFA World Cup 2002	4990
Flintstones	2990	Portal: Runner	3990
Reb	3990	This is Football 2002	4990
X-Squad	2990	Time Splitters	3990
Grandia 2	3990	Project Eden	3990
Jet Ion GP	3990	Zone of the Enders	3990
RC Revenge	3990	FormulaOne 2001	3990
Ridge Racer V	3990	Army Men: Air Attack	3990
Dropship	3990	Warriors of Might and Magic	3990
		Heroes of Might and Magic	3990
		Batman: Vengeance	3990
		...és még számos játék	

!!! Playstation 2 gép + 1 választható játék 63990 !!!

PSX Dual Shockpad	3990	PS2 joystick	4990
PSX normál pad	1490	PS2 joy extender	1990
PSX memóriatárgy	1990	PS2 DVD távvez.	7990
PS2 memóriatárgy	7990		
Gamecube játékok (11990,-től)		GC alappép	44990
Dreamcast játékok	1990	DC kiegészítők	490

Visszonteladókát rendkívül akciós áron kiszolgálunk! Mennyiség! kedvezmények!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650

38/100 - KarayaFtr
90/100 - KarayaFtr
90/100 - KarayaFtr
56/203 - KryaFidCpt

ZxnKn 37/156
ZxnKn 123/156
ZxnKnCmdr 148/188



➤ A zsexni lovasságra súlyos csapást mérnek a „barbárok” – szegény!

■ Csodálatos kaland három szemszögből

SUIKODEN III

TÍPUS KIDÓ/FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC



Bevalom őszinten, hogy a Suikoden-sorozat harmadik részén egyen az első, melyhez szerencsém van Bar a neve ismerően csengett és nagy kedvelője is vagyok az RPG játékoknak, az előző két rész valahogy kimaradt az életemből. Így az első dolgom az volt hogy szétnézzek a játék hivatalos weboldalán, amely – egy konzolos játék esetén meglepően – részletes és informatív volt. A játék egy rég kora legenda alakzik, mely 108 hősről szól, akik a világ sorsának alakulásáért felelősek – egyébként e legenda igen népszerű, és

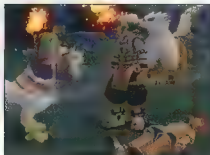
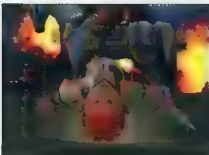
már nem egy feldolgozást megért könyv, film, játék stb. formátumokban is. A játékban az egyik célunk is az lesz, hogy mind a 108 hóst megtaláljuk. Rádásul az egész történetet nem is egy, hanem – az úgynevezett Trinity Sight System segítségével – három főhős, Hugo, Chris és Geddoe szemszögből élhetjük meg. A történet epizódokra van bontva, és minden egyes epizódot mindhárom főhősünkkel végig kell játszanunk, így ismerhetjük meg az eseményeket több nézőpontból is. Ez már csak azért is hasznos, mert esetleg addig nem értjük meg egyes szereplők motivációját, amíg az ő oldaláról at nem éljük meg a történetet. Így cseppet sem meglepő az, hogy a Suikoden III végjátékához kb. 60-100 óra tisztá játék-időre lesz szükségünk, ez pedig monumentális szórakozást ígér minden RPG-rajonknak.

A Trinity Sight System folyán először is ki kell választanunk a három főhöz közül azt, amelyikkel először akarunk nekifutni a kalandozásnak. A három hősrel milyen sorrendben játszunk végig egy fejezetet, nem számít – a lényeg az, hogy mindegyikről megigazítsuk. Külön bónusz jár azért, ha sikerül mind a 108 különleges szereplőre rábukkai-

nunk, úgyhogy célszerű mindenhol gondosan körülnézni utánuk. Az általunk irányított csapat hét főből állhat. Ebből 6 harcolhat egyszerre, a hetedik csak kiegészítő karakter. Minden karakternek saját felszerelése, magája és képzettségei vannak, ezeket saját beállításunk szerint módosíthatjuk, illetve fejleszthetjük. Ezenkívül megformációt is állíthatunk, ugyanis a hat csapattag parokban harcol – ebből következően páronként adhatnak nekik utasítást, melyeket természetesen egyesével hajtanak végre. Ezek lehetnek a hagyományos támadás, varázslás és tárgyszakználát, illetve valamilyen kombinátadás is. Ez utóbli általában igen látványos és hatásos (Pl.: Geddoe csapatának Mercenary kombója), ám akad kifejezetten vicces is (Pl.: Melville és Alms Child kombója). A harc körkére van osztva, és minden kör eljén megvan a lehetőségünk arra, hogy eldöntsük, harcolunk avagy futunk (habár nem minden csatából lehet elfutni), illetve ha nem akarunk a csatával bajlódni, de a kapott XP-nek és a skill pontoknak örülnék, hat lejártszhatja helyettünk az AI is a kört. Célszerű a strapabíróbb embereinket rakni az első sorba, míg a távolsgági lögyverekkel rendelkező és a leginkább varázslathasználokat hátul hagyni – ugyanis a varázslathasználatához idő kell, és ha akkor utik meg a karaktert, amikor meg varázsol, jó eséllyel elrontja azt. A varázslás lassú sebessége és azmiatt, hogy a több ellenfelet támadó varázslatok területre hatnak és mi harcoló embereinket is sebzik, meglehetősen körülményesnek tűnik a használata – általában egyserűbb, ha lecsappodjuk az ellenfelet.

A támadással is óvatosan bánjunk, ugyanis

➤ Geddoe a gyanútlan ellenfélén mutat be egy Mercenary combót

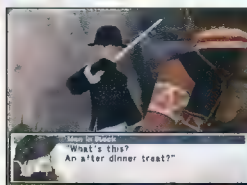


➤ Két főhős párbajozik? Érdekes lesz a vége...



➤ A világtérképen csak adott pontok közt mozoghatunk

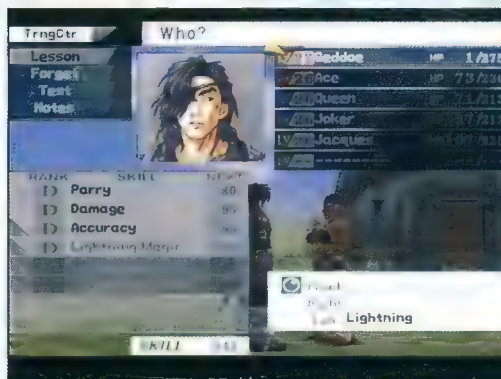
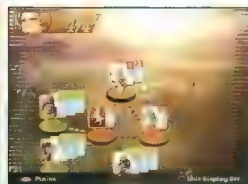




➤ Egy új arc a Men In Black 3-ból?



➤ A gyerekek kombója is jól működik



➤ Ideje néhány skillt növelnünk, a pengenyulat két ütésből csatlak csak le

az Al kihasználja az olyan hírsíkat, mint mikor sok ellenség közeledik be egy emberünket. Ilyenkor felkészülhetünk arra, hogy körbeveszik, s jól ellátják a baját. Ezt egyébként mi is eljátszhatjuk, nincs is magas-tosab látvány, mint amikor egy rettenetesen vérengző pengenyulat vagy erdei elfek négy Xezunita lovag körbevesz és lekasabol. Van két extra harcispis a játékban: az egyik a párbaj, másik a seregek közti csata. A párbajnál egyik hősünk egy-az-egy ellen küzd meg egy ellenfelet, seregek közti csatánál pedig csapatokat mozgathatunk egy térképen, majd a kibontakozó harcokat nagyjából a normál harcok szabályai szerint játszhatjuk le. Amúgy még a „normál” harcokból is többféle fel-találkozhatunk. Vannak a történet szempontjából kötelezően megvárható harcok, egy-egy dungeon melyén megvívó boss-al is meg kell küzdenünk valami speli cuccért, illetve vannak olyan teruletok, ahol véletlenszerűen botolhatunk levernivaló szörnyekbe. Ez utóbbi-akba szinte mindig csak lakott teruletlen kívül, adott teruletken futathatunk bele, így tehát egy városban vagy egy fauban nem kell attól tartanunk, hogy kóbor szörnyek esnek nekünk félpercenként. A véletlenszerű harcok mennyi-segét nagyjából megfelelő, nem túl sűrűn dobja be a játék, de ha feljleszténi akarjuk a karakterünket, akkor kell tudni sokat várni a következőre. Természetesen e játékban is – ahogy szinte minden más fantasy RPG-ben – nem csupán sima sebzésekert kaphatunk, hanem úgynevezett státuszváltoztató táma-dzó is érethet (pl. mérgezés, alattas), célszerző ereket felkészülési a patikából minden-féle ellenszerekkel

Hogy a harcokban jól teljesítsünk, szükségünk van meg pancelatára, jó fegyverekre, és a használatához szükséges páncélokat találhatunk, illetve vásárolhatunk. A fegyverünket a kovácsok tudják fejleszteni, skilleket pedig az oktatóknál tanulhatunk és ott tudjuk őket továbbfejlesztetni is – ráadásul, ha egy skill-el elégedetlene vagyunk, el is felejtethetjük azt és más esetleg hasznosabbat tanulhatunk helyette

Erdemes a játék során felbukkanó mellékul-detekre is időt szánni, mert így új helyszínek-kei, szereplőkkel találkozhatunk, illetve némi XP-vel és kincsekkel is gazdagabbak lehetünk. Külön érdekesség, hogy a játék folyamán szert lesznék egy saját várra is, mely a történet előrehaladtával és azáltal, hogy egyre többet talalunk meg a 108 különleges szereplőből fol-yamatunk napeszed és gyarapszik. Üzletek, fogadó és szórakozóhelyek kelesülnek benne, egyre nagyobb és lakályosabb lesz. Ahogy ha-ladunk előre a történetben, kezd kiderülni, hogy ki mit is akar tulajdonképpen, ki is a jófiú és ki a rossz – mert az elején ez nem igazán világos

A játék kinézetére nézve sem lehet panasz. Bár talán kicsit kevésbé látványos, mint a Final Fantasy X, azért így is kellemes látvány. Főleg az ragadtott meg benne, hogy a helyszínek és a szereplők is stílusosak – így a város forgata-gában is meg lehet különböztetni a silvndeki látogatót a helybellektől. Ugyanez igaz a településekre is: rögtön tudhatjuk, hogy egy xezeni városban, egy silvndeki fauban vagy esetleg a kacsák falában vagyunk. Kacsák falha? Nos igen, azt a világot ugyanis nem csak emberi civilizációk nepestik be, vannak kacsá- és hüllőember közösségek is, sőt Hugo

csapatában helyet kap egy meglehetősen felelmes kinező griff is. A falvak és város-uk is nagyon dühítőre sikerültek, nem csak a helyi lakosok vannak jelen, de azok állatai (kutya, macskák, lovak stb.) is, így egy igazi lakott településre emlékeztetnek, nem csak néhány összedobott ház közt halmazára. A településeken és más helyszíneken is külön határozhatjuk meg, melyek általában nagyon kellemesek, és illeszkednek az adott hely hangulatahoz. A hanghatások is rendben vannak, kardcsörpölés, lőhöz zizeges, sőt még a griff rikoltására is gondoltak

Mindzekből látható, hogy a Suikoden III egy igen komplex, és szórakoztató RPG. Bár sok szereplő ismerhetünk meg és fanyitathatunk benne, ezek mégsem tűnnek „kétmenzósoknak”. Minden karakternek megvan a saját helye a történetben, a saját célja és a saját véleménye a dolgokról. Abban hogy ezt megismerjük, sokat segít a játék által használt Trinity Sight System, ami a történet legfontosabb csak akkor áll össze, ha mind-egyik szempontból látjuk. Persze megvan annak ennek a rendszernek is a hibái és hiányosságai – például bosszantó, hogy amikor elrünk egy olyan eseményhez, melyet egy másik karakterrel már végignéztünk, az új

karakterrel is újra meg kell tekintenünk, annak ellenére, hogy azt már egyszer láttuk. Persze ez igazából csak rosszindulati kólközdes, hisz maga az, hogy egy történetet több szereplőnek nézőpontjából is megfigyeltessünk, akkora ötlet, hogy a kreativitásért a Konami mindenekpp csak dicséretet érdemel. Az a tény, hogy ehhez az ötlethez egy lebilincselő sztori, érdekes szereplők és klassz játékmenet tarsult, azt eredményezte, hogy a Suikoden III remek szórakozást nyújt minden igényes RPG játékedve-lőnek – meglehetősen hosszú ideig

Draco
draco@chello.hu



MELLÉLETE

- Jól kidolgozott történet és szereplők
- A több szempontú történetmesélés telitalálást
- A karakterek fejlesztésében teljes szabadság

ELLENÉ

- Kicsit unalmas, amikor ismétlődnek a jelenetek

PEREPUTTY

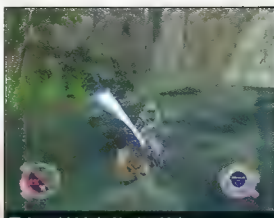
- Final Fantasy X
Squaresoft
- Suikoden III
- Legia 2
Eidos

ÖSSZETEVŐK

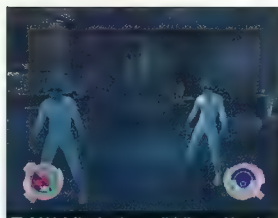
GRAFIKA	84
HANG	82
SAVATOSSÁG	88

ÍTÉLET

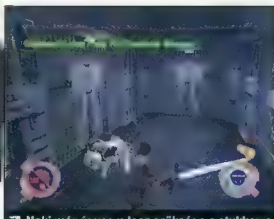
93



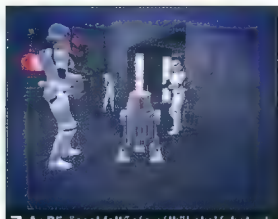
➤ Iszapbirkózás fénykarddal



➤ A kidobók udvariasan elkerik a stukkereket



➤ Neki már ügysem lesz szüksége a stukkerre



➤ Az R5-össel feltűnés nélkül akciózhatunk

■ Az Erő újra a LucasArts-szal van

STAR WARS JEDI OUTCAST



TÍPUS: PS2, PC, XBOX

FEJLESZTŐ

MEGJELÉNÉS

NTSC 1992.11.22 PAL

A LucasArts az egyik legellentmondásosabb fejlesztőcég. Másfél évtizede szerepelnek a videojátékpiacon, és olyan dolgokat is megeltek, melyek más cégeknek a róla lehúzását jelentették. Kezdetben óriási sikereket könyvelhettek el, de jött az a bizonyos hullámvölgy. Egymás után jöttek ki a közepesüzerséget csak nagy öndulattal magúto Star Wars-játékokkal, és a többi projektnek sem nyerte el igazán a vásárlók kegyeit. Szerencsére semmi sem tart örökké, a LucasArts az új évtizedben ismét kezd magára találni. Elkészítették (1) a Jedi Outcastot, ami aztán minden idők legjobb Star Wars-játéka lett! PC-s testvérkapunkban Sasa kollégám 96%-ra értékelte, amihez nagyban hozzájárult az is, hogy LucasArtsék végre megreformáltak önmagukat. Kelletlen önkirútlak gyakorolva lettek a háziag butyokt grafikus motor elemelertől, és kilfizek a jogdíjat a Quake 3 Arena engine-ért (és milyen jól tették!). A kreatív ötletektől kiapadt belső fejlesztők helyett egy külső céget kérték fel a játék elkészítésére, és a Raven Software bizony alaposan kitélt magáért, mert a játék toplistás is lett. Innen egyesek új vezettelt az újabb generációs játékokhozok ranyába. Ropke fel élv alatt elkészült az Xbox-es GameCube-változat.

A Jedi Outcast igen hosszú játék, szépen kimumakalt történettel. Főhősünk Kyle Katarn, eredetileg amolyan Han Solo-fele kereskedő-csempező elelet élt. Mivel a Birodalmat ő sem szívelte tulozottan, ezért a Lázadók oldalára állt. Igen hamar kiderült, hogy van neki érme az Erő használatához (biztos megmérték a mediklozeszterén szíjnyét...), és

viszonylag rövid idő alatt tíz danosra fejlesztette jedi-tudományát. A Sötét Oldalon tett rövidke, ámde tanulságos látogatása után letért a jedik útjáról. Fénykardját sutba vágta (pontosabban Luke-nál helyezte letetbe), és az Erő használatáról is lassan leszokott. A jó ügyet azért továbbra is hűen szolgálta, a lázadók oldalán különféle megbízások bevállalásával kereste kenyérét. A kalandok között egy társra talált a csinos Jan Ors személyében, akivel elől fogva elváltaszthallanak lettek. Az egyik szokásosan unalmas hetköznapon újabb feladat érkezett a lázadók vezetőitől, Mon Mothma-tól. A szeszorodott birodalmak egyik meg üzemelő bazsát kell közelebből megvizsgálni. Itt kapcsolodunk be a történetbe.

A Jedi Outcast megjelenését tekintve a saját szemszögű lövöldözés (FPS) sémát követi, vagyis „belső” kameranézetből fogjuk szemlélni a minket körülvevő világot. A kivétel persze erősíti a szabályt: a jedik rendszeresített kezifegyverének kezbevevelekor a játék automatikusan átkapcsol egy külső, karakterkövető kamerallátsza. (Ezt a váltást a PC-s eredetiben barmikor és bármilyen fegyver használatakor meglehetünk, de konzolon erre nem lesz lehetőségünk. Ez persze nem is baj, hiszen löfegyverrel inkább a belső, míg karddal a külső nézőpont a jobb.) Az irányítás szinte magától értetődő, és meg konfigurálni is lehet. Két extra vezérlőgombbal is gazdálkodhatunk (Xboxon), a feleke és fehér gombokra bármilyen fegyver, erő vagy tárgy beallítható, ami nagyon hasznos funkció lesz a későbbiekben.

A játék igen szépen él van látva fegyverek-

kel és egyéb használati tárgyakkal. A löfegyverek leglőbbjének ráadásul két üzemmoda is van, használható és használhatatlan egyaránt. Mondhatok bármit, de ez a „puska”-dolog igen hamar mellékes tényezővé fog válni! Személyes tapasztalatom, hogy a lezabó megkaparintása után csak igen ritkán fog eszünkbe jutni a „lőfegyver” kifejezés. A durvább, támadó jedi-kepeségek megszerzésével pedig egy szál karddal is majdhogynem legyőzhethetünk leszünk. A játék egyebeként is direkt úgy van megkomponálva, hogy szándékosan erőltetik a fenykard és az Erő használatát, mert ugyebár ez a Jedi Outcast, nem pedig valami mezei Time Splitters vagy Quake! (A csak löfegyverben gondolkodók pedig nyugodtan számítsanak sűrű elakadásokra és a játékalás visszatöltögetésre.)

A játék legszebb és egyben legelvezetesebb

részei azok, amikor kivont fénykarddal ront ránk egy-egy ellenséges lefolytató Rebort vagy Shadow Trooper. Ilyenkor szípkázó kardpárba kerül sor, ami a grafikus motornak köszönhetően felemeltesen jól néz ki. Fénykardunk mindemellett az ellenséges lezértű elhantásra is tökéletesen alkalmas eszköz. Ez a művelet szerencsére automatikus, így nem kell vele külön bajódnunk. Viszont minél magasabb szinten műveljük, annál nagyobb eséllyel blokkoljuk a tamadásokat, és annál pontosabban kúdjuk vissza a lövedéket a feladójának. A fénykard használata három stílusban lehetséges. Alapilapotban a normál módot használjuk (átlagos suhintásos, normál sebességgel, közepes sebességgel), habár a játékban először a gyenge módot kapjuk meg (kicsi, gyors suhogtatások, gyenge sebességgel). Természetesen az

JEDI TÖRTÉNELEM

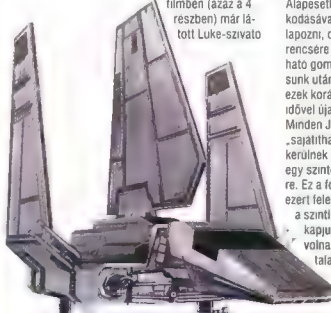




Desaan megrázó élményben részesült



erős mód kerül a legkézből a birtokunkba nagy lendületű, lassú karcsapások hatalmas sebességgel. A kulcstételek között egy gombbal váthatunk, az éppen aktuális mód pedig a jobb alsó sarkában látható piktoqram felső részén lévő félkör színe határozza meg. A légvégyerek mellett majd egy tucat egyéb tárgy kerülhet a birtokunkba, melyek között egészen érdekes darabokat is találhatunk. Egyik nagy kedvencem a földre telepíthető védelmi ágyú. (Kár, hogy a fénykarddal rendelkező ellenfeleink a másodperc tört része alatt elintézik őket...) A másik kedvencem a legelső SW filmem (azaz a 4. részben) már láttott Luke-szavato

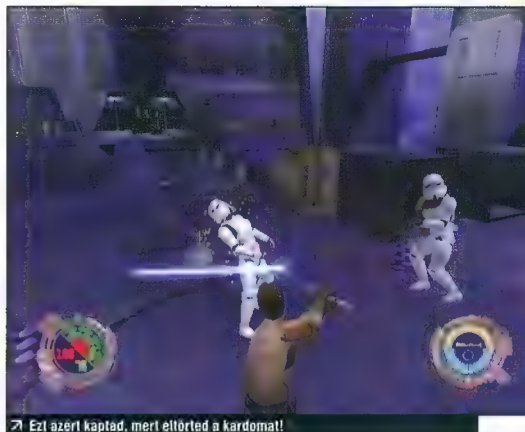


MULTIPLAYER

A Jedi Outcastban hatféle többjátékos módot közöl választhatunk, melyek közötti szokásos és a Jedi Outcastra kiegészített módokat egyaránt találunk. Az egyik ilyen a Jedi Master mód. A játék lényege egy, a pályán véletlenszerű pozícióban megjelenő fénykard. A játékosok normál emberként indulnak, csak légvégyereket használhatnak, és persze nuku Ért... Az egyikük előbb-utóbb megéri a bókot, és akkor ő lesz a Jedi Master. Minden Jedi képességeit megkapja, de csak a fénykardot használhatja. A multiplayer módokban egyidejűleg öt Jedi-képességet is megjeleníthetünk, többek között a csapajgyógyítás, a csapat Ért-etízvás, és több Sith-képesség is.

edzőgomb, ami kimondottan jól használható sok olyan esetben, amikor az ellenfél figyelmét szertelnék elterelni. A játék egyik legmókásabb része a különféle Ért-képességek bevetése. Kimondottan jól érzi az egy vadul lövöldöző Stormtrooper csapat egyetlen csúklómozdulattal letaszni egy platformról az alatt elhelyezkedő nagy semmibe. A fojtás-fénykard dobás kombinációt pedig mindenkeppen meg kell tanulni, ha a fénykarddal rántunk Robornok és Shadow Trooperok ellen sikerrel akarunk fellépni. Az egyetlen dolog csak az Ért-képesség kiválasztásának nehézségével van Alap esetben a késztigomb fellelő nyomkodásával lehet a már ismert dolgok között lapozni, de az elég lassucskás megoldás (szemre nézve ott van a szabadon programozható gomb). A Jedi Akadémián feltárolgunk után kapunk pár Jedi-képességet, de ezek korántsem öleik fel a teljes repertoárt idővel újabb képességek birtokba jutunk Minden Jedi trukk 3 erősség fokozatban „szajlatható” el, ezek a pályák teljesítése után kerülnek a birtokunkba – minden pályá után egy szintet kapunk valamelyik képességünkre. Ez a folyamat sajnos előre le van rögzítve, ezért felesleges „gyakorolni” bármint is, mert a szintépést az előre letárolt séma alapján kapjuk. (Persze én is jobban örültem volna a szabadon elosztható tapasztalati pontoknak – de ez van, tehát ezt kell szeretni.)

A Jedi Outcast grafikai megje-



Ezt azért kaptad, mert előtört a kardom!

lenése egészen döbbenetes. A helyszínek a legtöbb esetben teljesen visszaadnak a Star Wars-filmekben látottakat. Személyes kedvencem Nizar Shadda és Bespin City, ezek annyira jól sikerültek, hogy szívesen lenyomtam volna meg pár száz ellenfelet hasonló környezetben. A szereplők megvalósítása terén azért már vannak kifogásokkal tényleg. Az egyszerűség kedvéért két részre osztottam őket. Az első kategóriába tartoznak a sűrűn feltűnő ellenségek, illetve barátságos figurák. Ezeknek a kinézetével és mozgásával semmi probléma nincs, látható, hogy a fehér pancelós Stormtrooperok modelljeinek elkészítésével hónapokig szőszmoltoltak. Valószínűleg hasonlóan sokat hegesztettek a Rodan, a Weequay vagy a Gran modelleket is. A másik kategóriába azok a szereplők tartoznak, akikkel csak egyszer-egyszer fogunk találkozni. A felhozatal igen vegyes, ugyanis egyes figurák – legfőképp az arcuk – nagyon szépen vannak modellezve (pl. Jan, Lando), a többiek viszont hihetetlenül gazonán néznek ki (Luke, Desann). Ki érti ezt? A figurák mozgatása ugyan általában jól sikerült, de ez inkább csak az emberekre vonatkozik, az idegen fajok esetében egy kicsit jóbát vártam.

A program sajnos nélkülözi azokat a speciális grafikai effektusokat, melyek a már játékokban már szinte kötelezően benne vannak (habár keresünk például az Xboxon már szabványként elkönyvelt vizsgenerátor nyomait). Ez legfőképp a PC-s eredeti gra-

fikája, és az átkonvertálásra kapott rövid idő miatt van így. Persze amit lehetett, megtették a grafikusok, példának okáért a fénykardok dobásakor szépen hasítják a levegőt. A játékból lopott képeken jól látni, hogy a kardok mozgás közben eleve „vastagabbak” – így szebben kivitelezhetők a fáklya effektusok. Az egyik legmeghökötöztetőbb hangulati elemmel Yavin mocsarvígában szembesültünk: a fénykardra hulló esőcseppek zizegve valtak gözzé. Egyetlen negatívumként csak az átvezető animációk gyenge minőségét tudom felhozni. Ezek az eredeti PC-s változatban a játék saját motorjával lettek a képernyőre „varázsolva”, a konzolos átiratok viszont előre letárolták, életlen és homályos videóképet nézhetünk meg (a feliratos leírások szerint csőre nem határozták ki a játékból).

Azt már szinte felesleges megemlítenem hogy a játék hangszereklője mennyire ütős (és nem arra gondoltam, hogy xlonon hangzik fel) – bár az is igaz, hogy egy Star Wars-témaúj játék esetén csak elrontani lehet a dolgokat! Mért is? A zenei anyag adottság, a zajok és egyéb környezeti effektusok szintén adottság (a fénykard nagy-züggő hangja még mindig hátrabongató), a digitálizált beszéd pedig már tényleg nem volt nagy művészet beillesztés a készbe (nehéz az eredeti színesnek adtak a szereplőknek a hangjukat).

Mindenképpen szükségesnek érzem megemlíteni, hogy az eredeti PC-s játékok is volt szercsmen végigjártak. Mivel van összehasonlítási alapot, ezért biztosan alhatom, hogy a konverzió döbbenetesen jól sikerült! Nagyítóval kell keresgélni azokat az apró részleteket, amiket a konverziózer már kellett lebutítani! Így kellene minden játékot átkonvertálni, kedves fejlesztők! Bár a kiabálás csak hozzád jut el, kedves Olvasó, de legalább tudod belőle, hogy egy nem mindennapi játékotól van szó. Ha letetszi a stílus, vagy csak csíp a Star Wars-környezetet, akkor bátran „vágj” bele a középhe!

Sakman
sakman@ipma.hu



MELLETE

- A Star Wars hangulat még mindig a régi
- A Mission at Alzoc III bónusz küldetés
- Többjátékos módok, akár botok ellen is

ELLEN

- Kicsit későn érkezett konzolra
- Nincs Internetes többjátékos támogatás

PEREPUTTY

- Halo Microsoft
- Jedi Outcast LucasArts Art, Star
- TimeSplitters2 Eidos

1-2 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	82

WWW.JEDIOUTCAST.COM

ÍTÉLET

85



➤ Kidobéként is nagyszerűen helytállunk



➤ Csappan a bucalakók poulációja



Jango-boogie

STAR WARS BOUNTY HUNTER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC 2002.12.06. PAL

A Lucasarts utolbii éveken mutatott gyenge teljesítményét véve alapul, sok jó előjele nem volt a Bounty Hunternek. Ettől függetlenül érdeklődve vártam, ugyanis most hirtelen nem tudnék olyan SW-játékot mondani, amelyben egy kifejezett rosszfiút kellett volna megsemmisítenünk. Mindezt tetézte, hogy a hírhedt fejedeszt, Jango Fettet irányítjuk, akinek a panceljára apródtak rengeteg kutyulje kifejezeten érdekes játékmotort kapott

A sztori valómkor a Baljós Arnyak és a Klonok Tamadása közötti időbe helyezhető Főhősünk Jango Fett, aki mint a filmből tudjuk, Etti foglaltat szolgált a klonhársereg katonáinak. Több apróbb mellékfeladat mellett a fő cselekményszál egy renitens indi-lovag, Koman Vosa levasdászása lesz. A vadságolási híres hely (1) a Bando Gora nevezetű szekta vezette. Ez a huncut csoportosulás arra szakosodott, hogy szerte a galaxisban válogatás nélkül szabotázásokkal kövessenek el mindenféle ipari létesítmény ellen. Ez persze nem tetszik Darth Sidiousnak (Palpatine szenátor) sem, aki megparancsolja egy aktuális házőrőjének, Dooku-nak, hogy valamilyen módon tegyenek pontot az ügy végre. A két Sith azt súgi ki, hogy hihetetlen összegű juttatást tűznek ki Koman Vosa fejére és ezalatt is a szabotázók a fejedeszt. Nem is lennénk gorszok, ha tszta lapokkal játszanának, ugyanis nem csak Jango kapja a megbízatást, hanem őt ellenfele, a hasonló iparjagban tevékenykedő Montross is.

Fejedaszának lenne tő jó – meghozza több szempontból is. Mindenféle akrobatikus képességekkel rendelkezik: onorhatunk, luthatunk, bukfenelhetünk, mindenféle meredeylet szélén kapaszkodhatunk meg (akar egy hatalmas zuhanás után is), van egy helyre

ket-jep-packunk, amivel többméteres magasságokba emelkedhetünk és onnól jóval nagyobb távolságra ugorhatunk el – és pusztá kezével is bivalyerősek vagyunk. Utóbbira persze nincsen olyan nagyon szükségünk, lévén mindig kéznél van dupla lezerpisztolyunk, amelyből pár lövéssel az ellenfelek legtöbbjét könnyedén elintézheto. Akad a tarsolyunkban tűzszereszám is, de mivel a harcú síkban kicsit körülményes rágyújtani, ezért mássra használjuk a lángszórával – jóval – melegebb egghajlata küldök a rák rontó lények, a lángvágó pedig az utunkban álló racsokat teszi múlt időbe. Használatukuk fegyverként thermo-gránátot, illetve mérgezett nyílakat a csendes gyilkosok eszközeiként, de az ellenfelektől lézerekarabélyt, egy kisebbajta kezű lézerágyú és egy gránátvetőt is szakmányolhatunk, sőt a későbbiekben egy mestervész-puska is bekerül a repertoárunkba. Sisakunk hasznos jószág: amellett, hogy véd és takar, egy beépített detektorral is rendelkezik – mivel fejedaszok volnánk, nem art, ha a sokaságból ki tudjuk választani a leendő áldozat. Együttel egy léte is elhelyezhetünk rajta, amely akkor is megmutatja hollett, ha netán a tomegegy vegyülre keresnek menedéket. Ezután (de csak ezután) csereszézhelybe be – de nem árt tudni, hogy egy élve vagy halva keresünk-e rajta több pénzt és ezer szerezése, hogy a detektor informálj el ró is). Ha éve többet ír, netán csak egy lehet lezerágyú, már készíthetjük is elő a kihelhető acetoldromyokotelet, amely alaposan gusztba köti.

Jangot – a hihetetlen változatosságú jeyében – külső, követő kameraállításból irányítjuk Beiső nézetre csak akkor vált a program, ha éppen szkenelünk a sisakkal. Amennyiben nem kívánjuk használni az alpolat célra tartó fegyverrendszer (netán egy utunkban álló akadályt szeretnénk szétlőni, amelyet nem fog be)

atvalthatunk egy közeli, váll feletti nézetre is, és ilyenkor egy kis szálkereszt mutatója a követ irányát. Az irányítás atkonfiguralható, de ennek nem érzem szükségét, én tökéletesnek találom az alapbeállításokat. Egy problémám van vele csupán: a fegyverváltás kicsit időigényes, így pár lövést bekaphatunk, amíg egy hmm, „békesebb” eszközünk álltunk valamelyik tadmódfejverre. Fejedaszunk egyebekét kifejezeten polasan van animálva.

Hat fejezetre van osztva a játék (ez gyakorlatilag ugyanannyi bolygót jelent), mindegyikben több szakasszal. A helyszínek kudoigazosa egyáltalán nem kiemelkedő, de az átlagosnál magasabb színvonalat hoz – és egy dolog vitathatatlan: szinte kivétel nélkül mindegyiknek megvan a Star Wars-lellege. Már csak azért is, mert a kezdő helyszín, a gladiátoraréna-központú űrlómas és az utolsó pálya, a halott holt kvélelele szinte mindegyiket láthatunk már egyik-másik filmben, vagy ha ott nem is, hát valamelyik játékban. Változatos terepek várnak rák, az űrlómas után a Körtársaság központi bolygóra, Coruscant-ra visz az utunk, de a későbbiek során még a Tatooline-on is megfordulunk. Az eltérő pályatípusok azonban nem feltétlenül jelentenek eltérő játékmotort: a pályák jó része bonyolult, szövevényes elvezetőnk tűnik – de csak első pilánálásra. Az apróbb kitérőket leszámítva sajnos szinte teljesen lineáris az egész játék, jómagam ezt tartom az egyik nagy hibájának. A másik a képlírisétek, amely egyáltalán nem folyamatos, nagyon sok esetben (főleg a nagy látványosságokkal rendelkező, külső területek) már nem bírja a terhelést grafikus motor. Sarkalatos probléma a kamerakezelés, de mar szívesen meg sem kérdöm rajta, hogy ezt itt sem sikerült normálisan megoldani: a képléztelteli operátor – főleg a szűkebb folyosókban – egészen borálynagot teljesít. Az pedig már az egyenlőtlenség nevévéb-

ja, hogy a legelő pályán az arénában legyőzött szörnyön minden különösebb előkészítés nélkül keresztül lehet gyalogolni... Szerencsére ezt valamelyest megkomponált átvétezt jelenetek, melyek az Industrial Light & Magic keze munkáját dicsérik. A hanghatásokért felelős Skywalker Soundtól már annyira nem vagyok elajulva (szerintem semmi kiemelkedőt nem nyújt), de a szinkronizáció jók. No persze az nagyrészt annak köszönhető, hogy számos, a filmekben is szereplő színész adta a hangját a játékhöz (pl Jango Fett is az őt alakító Temuera Morrison hangján szólal meg). Az ellenfelek egyrészt kicsit butuska (főleg azok a járókötők, akik általában befutókaróznak a túzóval), másrészt nem tartom jó ötletnek, hogy a legtöbb helyen újratemelődnék – pontosabban azt, ahogyan teszik. Előfordul, hogy megiszitunk egy apró zsákutcat, hátrafordulunk, teszünk két lépést – és hirtelen, a semmiből ott terem két lény a hátunk mögött, lézerekarabélyokkal a kezükben...

A játékmotort mindezek ellenére a kategóriáján belül élvezetes, a különféle gadgetek használata pedig nagyját dob rajta – kifejezeten jó érzés egy ilyen félig-megdőlt szuperemberrel lenni. A nehézség fok is kellemes (sőt, a vége tele mar elég nehéz), jó ideig el fog szórmozni a játékkal, aki elhatározza, hogy végigjátssza a fejedaszát kalandját. Csak egy a zavaró – mivel nagyon sok gyakorlati haszna nincs a fejedaszának és Jango egy kicsit túlságosan kommandos-alak lett, így az egész „szakma” elvesztette a varázst. Egy sima úrralással kevert lovoldozásé minősül viszont, noha az alapátmból ennél jóval, de jóval többet is ki lehetett volna hozni...

Közi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Kellő kihívás
- A Star Wars-hangulat a helyén van
- A szinkronhangok nagyszerűek

ELLENE

- A téma többször edemelt volna
- Bántóan sok a grafikai hiba
- Lineáris a játékmotort

PEREPUTTY

- Headhunter
Sega
- Star Wars: Bounty Hunter
Atari
- Blade II
Activision

1 játékos

NTSC

WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	84
SAVATÓSSÁG	80

ÍTÉLET

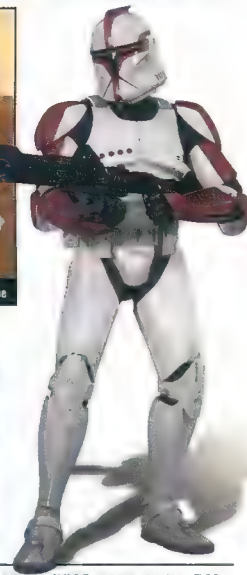
78



Ideje lenne innen villámgyorsan lepattanni



Ha előli a szállítót, Mace Windu talán befér még egy Taranino-filmbe



Nem túl kiforrott még a klónozás technológiája

STAR WARS THE CLONE WARS

TÍPUS AKCI KIDÓ LUCASARTS IN FEJLESZTŐ MEGJELÉSE NTSC 2008.01.31. PAL

Nem tudom, melyikőtök hogy van vele, de nekem számít a Klónok Támadása nem igazán lópta be magát a szívemre. Amikor Yoda mester az egyik jelenetben öreges totyogással a bolygóra görnyedve szemléli a harcot, tíz perc múlva pedig kívont lélekardal zold doglegyként döngöcsöl a főgonosz körül, miközben oda-odacsap neki egy józút, enyhén szólva is röhejes. A régi három részt annak idején nagyon szerettem, de az újak sokkal gyengébbek lettek, mint vártam – igaz, látni az lehet a nemteljesedés oka, hogy féltettem közben és már más szemmel néztek az ilyenféle mesékre. Kétféle dolog azonban nem vitatkozik az egyik, hogy valóban hatalmas és fanatikus a rajongótáborra ennek az univerzumnak, a másik pedig a mindenkor filmek által képviselt magas technikai színvonal. Mindkettő megérdemelt egy (néhány) színvonalas játékfeleldozást.

Bár ez így nem a legpontosabb, hiszen a Clone Wars csak annyiban kapcsolódik a filmekhez, hogy a végső csatájának idején (a sivatagos Geonosis bolygón) kapcsolódunk be a történetbe. Három jedi-ovag, Mace Windu, Obi-wan Kenobi és a fiatal Anakin Skywalker szerepében lundolunk (avagy bukunk) és a galaxis legnagyobb csak a Klónok Háború néven emlegetett összecsapásába csöppönünk bele. A történetet keveséni helyszínek miatt nem fogjuk, legyen elég annyi, hogy a szeparatisták egy régi Sith fejevert szerzetének újra működésbe hozni, amely iszonyú tömegpusztító erővel rendelkezik. Célunk ennek megakadályozása lesz.

Amennyiben túl vagyunk az első pályán, bizvást elmondhatjuk, hogy nagyból látk

is, miről szól a játék. Gyakorlatilag egy elképzelt akciódis. Irvoldozós programról van szó. A kapott feladatokat hűggen valamelyik harci járműben ülő jedi, netán személyesen őt magát irányítjuk. Választhatunk, hogy követő külső nézetből, avagy belső, first-person mód-ból szeretnénk látni hőseinket. Előbbi javaslom, és nem is csak a nagyobb látványélmény, hanem a könnyebb játszhatóság végett is. Az általunk irányítható járműpark – viszonylagosan kicsi mérete ellenére (olyan hat-hét típus lehet) – meglepően gazdag: a felszínen szuho cuccokat (pl. speeder bike) elkezdve, rapuú naszdokon és a jó ismert AT-ST ósodonak át meg egy, a wookiee-világban ósodonak méretebb hüllő határa is felpatnathatunk. Előfordul, hogy egy vagy két, a gép által irányított kollega is csatlakozik hozzánk, ilyenkor epeket negy egyszerű parancssal irányíthatjuk ez (pl. Tamad, védekezz stb.).

A küldetések – szigorúan a műfaj keretein belül maradv – egészen változatosak. No persze mindig arról van szó, hogy szel kell lónunk valakit vagy valamit, de ezt egészen egyenes elrejtették a sorok között. Esetleg szel kell lónunk egy ellenséges konvojt, meg kell védnünk egy wookiee feht, netán egy leiszín támadást kell segitnünk, vagy pedig el kell menekelnünk valahonnan. Ispasz szorint nem is ez a főpófa a játékban, hanem az, hogy mindezeket a küldetesi-csapat egyenese variálják – ami pontosan elég ahhoz, hogy ne érezze az ember azt, hogy minden pályá egyforma, csak a terep különböző. Tízhatat ilyen küldetés vár ránk, és ezek végigvitele alatt a Star Wars-univerzum hat plánetáját látogatjuk meg. Eljuthatunk filmen még nem látott világokba is, például a wookiee faj

szülőbolygóra, a Kashyyk-ra (amely a már jó ismert Endor holdhoz hasonlít, hatalmas méretű óserőddel borított, zöldellő bolygó), de lesz itt jeges viharok által meglepőző hófóto és a perszóna nap sugaraitól kiszivott sivatagos világ is. Etenfelénk a robothadsereg és a szeparatisták legkulonlebb harci járművei lesznek. Időközben persze jó szokás szerint felbukkan egy pár főellenség is, de ezek legyőzése egy gyakoroltabb játékosnak biztosan nem okoz problémát.

Mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a 10 küldetés mellett bonusz feladatokat is kapunk (pl. egy bizonyos idő alatt hajsuk végre az alapfeladatot, szedjük össze a pályán lebzselő RS-0 robotokat, lójuk ki az összes lézérágyút, vagy mentsek meg a börtönbe zárt wookiee-kat). Teljesítésük nem kötelező, de erősen ajánlott. Nemcsak az ilyenkor szokásos extrák (grafikák a fejlesztési stádiumból, „jgy készült”-videólmí) miatt, hanem mert egy bizonyos számú teljesített küldetés után kapunk egy egy multiplayer játékmódot. Ezekből összesen négy is, és osztott képernyő zajlanak. Tulajdonképpen mindegyik a standard többjátékos-módot eme univerzumba átlutelt változattal, és néhány nyugat szakszűgű el volt töltök ajálva. Mi azért annyira nem osztjuk ezt a felkésedést, ettől függetlenül a Conquestet (amely egymás erődjét kell szétlőni, de hat kisebb bázist is elfoglalhatunk, ahol őrtornyokat és egységeket nemcsak a csapatunk számár) kifejezetten élvezetesnek találjuk.

Sajnos több dolog is szíven ütött a programban. Kezddük mindjárt azaz, hogy a végigjátszás nem kerül többet hat-hét óránál, és ez bizony elég kevés. Újrajátszani nem nagyon

fogja az ember, maximum amatt, hogy meglegyen az összes bonusz küldetés is. A játékmű pedig nem átl másból, minthogy helyes irányba fordulunk, célra tartunk és vadul nyomkodjuk a tűzgombokat (bár sokkal többet nem lehet várni egy shootertől, ez tény). A szavatossága tehát nem egy nagy durranás, igaz, a multiplayer-opció ezen azért dob valamikétt. A grafikai alapvetően nem lenne nagy gáz, mert a modellek legjobban szép, talán a texturák minőségben lenne helyell-közvetl javítvánál. A kulónleges effektusok és a hangok valaminek az átlag felett teljesítenek. De a játék helyenként – főleg, ahol sok dolog zajlik egyszerre a képernyőn – bántóan szaggat, színe az élvezhetőseghatára esik vissza a képrisslési ráta (multiplayerben ez meg fokozottan igaz). Elefett pedig nem ludok csak egy szó nélkül elmenni, egy konzolon, ahol pontosan meghatározott a hardverkörnyezet, egész egyszerűen nem szabadna egy játéknak egy piaca kerülni. Ha tehetsetelenek a programozók, ám legyen – kicsit vissza kell venni a poligonok számából, vagy a látóvonalból. És ez még csak az NTSC-verzió – tekintve, hogy a PAL általában lassabb (a SW Starfighterek esetén pedig nagyságrendileg volt rosszabb), Európa nem néz túl rossz jövő elebe... Pedig nem lenne ez rossz játék (véleményem szerint a Starfightereket is üti, mert jóval változatosabb, és de minimum 10%-ába került az értékelésnél, így marad egy átlagos lovoldozás, amit csak a Star Wars-rajongóknek ajánlunk jó szível.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTÉ

- Akció van benne dögvöl
- Viszonylag változatos a terep és a járműarzenál
- Úgyesen keverik a küldetéstípusokat

ELLENE

- Negyon sokszor és nagyon szaggat
- Nem több, mint egy egyttalan zúzás
- Lehetne egy kicsit hosszabb is

PEREPUTTY

- Star Wars – The Clone Wars Lucasarts
- Star Wars – Jedi Starfighter Lucasarts
- Star Wars – Starfighter Lucasarts

1-2 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	75
SZAVATOSSÁG	70

WWW.SWTHECLONEWARS.COM

ÍTÉLET

73



■ Elmaradt a forradalom

REDFACTION2



➤ Mondja uram, milyenek találja a négyes metróit kényelmi szempontból?



➤ Tűzes körtáncot jarnak a fiúk



➤ Két legyet egy robbanásra!

TÍPUS FPS KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NTSC PAL

A 2001-es év nagy meglepetése FPS-fronton számomra a Red Faction volt, ami tulajdonképpen a semmiből tűnt elő, ráadásul egy addig csak a PC-re koncentrált fejlesztőcsapattól. A jó minőség szép eladási eredményekkel, utóbbiak pedig azzal jártak, hogy a Volibon hamar elkezdte a folytatás készítését, és természetesen igen szépen hangzó ígéretekkel bombázták miniket. Az E3-on egy túl sokat nem mutató videózt állítottak ki (csak a lényeg klassz esőeffektet és a dupla Uzával kábitottak mindenkit), és végül még tavaly, a hatalmas karcsosnyi örület közepén dobálták piacra a Red Faction 2-t.

Ne búsuljon senki, aki esetleg kihagyta volna az elődöt, ugyanis a két programnak nem sok köze van egymáshoz. Ott ugye egy banátszfelekészlet vezettünk győzelemre, a nanotechnológiával kacérkodo gonosz Ultor

vallalattal szemben. Most, néhány évtizeddel később (egész pontosan 2161-ben), a közelebről nem dőlniált Nemzetközösségben járunk, amikor az Ultor felfedezéseit megszerzi egy Sopot nevű zsarnok, és rögtön fel is használja egy szuperhadserg létrehozásához. Ezt olyan sikerrel végzi, hogy nem csak az abszolút hatalmat tudja könnyedén magához ragadni, de még ő maga is megijed saját keshálmányaitól. Ezért neki is lát leghátszárítottatni őket, habár „kis” logika baki a történetben, hogy ehhez a még erősebbre berhel, meg elitobb nano-katonáit használja fel. Természetesen nem tud mindenkitől megszabadulni: hatan a legjobbak közül elmenekülnek. Igaz, nem tud messzire, épp csak az első nyugodt helyszíni, ahol szépen megigazítják sminkjuket, frizurájukat, rakétavetőiket, aztán már indulnak is bosszút állni. Ebben kapora

jón, hogy egy ellenzéki csoportnál – a Red Factionnál – is pont ekkor telik be a pohár, így a két bagázs összehangolt támadást indítat Sopot ellen.

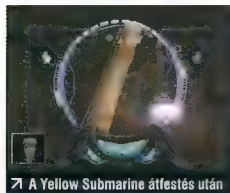
Természetesen mi az eht nano-katonák krémjébe tartozunk, egy Alias (fedő?)nevű robbantási szakértő alakunkkal együtt fogunk egyre durvabb terrorakciókat elkövetni Sopot érdeklőségei ellen, egészen addig, amíg a hatodik pályán be nem zavarjuk egy úrhajó fúvókája mellé – innen már csak egy gombnyomás, és a felszálló rakéta mindörökre megszabadít miniket az egész Sopot-problematörtől. Szerencsére itt nincs vége a programnak, hiszen idáig olyan négy óra alatt kényelmesen el lehet jutni – a meglehetősen blöd fordulatot

➤ Azt hiszem ez a katona nem értékeli grafitlúdásomat!

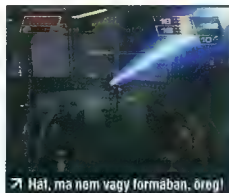


➤ Tetszik ez a hacuka, azt hiszem fel is öltöm

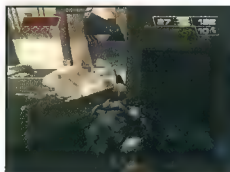




1 A Yellow Submarine átfestés után



2 Hát, ma nem vagy formában, öreg!



3 Ez még nem az igazi Sopot lefejezése volt, de gyakorlásnak nem rossz

nem lőnöm le, mindenesetre és sokkal gyengébb lett, mint az első rész ilyenét húszal. A program nagy részében a szokásos FPS-selmek szerint haladtunk: egyedül megynék előre a lineáris pályakon, és a kijáratot kérésig mindenki lementőszárolunk, akit csak látunk. A játék első felében ez kiegészült azzal, hogy társunk néha velünk tartanak. Általában egy testőrünk lesz, de az egyik pályán ki időre mindenki a mi hátunkat fedezi. Quil a mesztőlves-puskájával tisztítja meg a terepet. Tangier az elektronikus ajtózáratoktól fél. Repta pedig golyószórójával néreknak utat. Szerencsére nem kell rájuk vigyáznunk, ugyan- is egyfolyó halhatatlanság. Ezt ki is használhatjuk: Reptát például mindig terejük magunk elé, hogy a sarkokon, keresztjezésekken lesét vetők vele kerüljenek szembe – ilyenkor csak annyi a dolgunk, hogy a fegyverpogóss ényugását kívárra magunkhoz vegyük az elhullottak felszerelését. A tizenegy pályán (ez összesen 44 pályaszakaszra osztanak) öt alkalommal lesz lehetőségünk arra, hogy járművekbe üljünk. Mivel a fejlesztők nem egyértelműen a Halóhoz hasonlították a Red

Faction 2 eme részét, ezért elég nagy várakozások tekintetével ezek elébe. Sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a Volitionnal nem láttak a Halot, mert itt nyoma sincs az ottani szabad vezetésnek, valóságos fizikai modellezésnek. Az első két járgányunk egy vadászgép, illetve egy tank lesz, ám ezeket nem irányíthatjuk közvetlenül, csak az éjszakai kezelőjük. A Shrike nevű társunk által kommandozott gép szepen repked és gurul, mi meg osztjuk az áldást – nem rossz ez sem, de nem egészen erőlt volt szó... A másik két gép (egy mech, illetve az első részből átvett tengeraltató) szerencsére már teljesen irányítható, bár itt is csak egy szűk út állt előttünk, szó sincs korlátlan mozgásszabadságról. A játék leggyedibb vonása az ugynevezett Geo-Mod motor, ami azt jelenti, hogy a fegyver nem csak az élőlények és (a zombikok) olik meg, hanem a környezetben is kárt tesznek. Ez elméletben igen jó hangzik, de ahogy a leírás részben is olvasható, ehhez az el- és kaspogást, úgy itt nincs szinte semmi jelentősége. Persze az első pálya úgy indul, hogy tornyokat rombolhatunk le, talakon robbanthatjuk

át magunkat, de „c_sali” után hiába várakozunk valami hasonló erőteljesre, elményre. Igaz, nehől csak úgy érthetünk tovább, ha egy falban belül csak kis kisértésünk, vagy a mech erejét kihasználva eltorlókuk az utakra épített (?) legfalakkal – de ebből azért jóval többet ki lehetett volna hozni. Környezeti 95%-a minden- nemű erőszakos ellenfél, sőt olyan felületek is akadnak, amiken még golyónyommal sem halogunk. Csak ott lehet tehát robbantani, ahol azt kitalálták, leprogramozták, és ez bizony ahhoz vezet, hogy néha elakadunk. Honnan a francból lehetne kitalálni, hogy a négy csatornalegárt egyikek felrobbantva lehet továbbhaladni, vagy hogy a toronyházban a padlónak kell lyukakat ütni a továbbjutáshoz – ha ezt semmi nem jelzi? Néha ugyan – főképp a többjátékos-mód pályán – jól néz ki, ahogy az elvetett rakéták, granátok lebontják a falat, leformáztatják az oszlopokat, de hát ez csak látvány, a játékmotorté igazi hatással nincs.

Amogy a fegyverek igen jók lettek, és elég sok is van belőlük. 14 különböző típusú használhatunk, ráadásul van olyan, amiből akár mindkét kezünkben foghatunk egyet-egyet (nevezetesen a pisztolyt és az Uzv ilyen – igen vicces, amikor Álas ilyenkor is uraltott). A listának ezzel még mindig nincs vége, mert a legtöbb cuccnak van masodlagos tüzelési módja is, ráadásul van négy különböző gránát is. Az első rész nagy kedvencei (Precision Rifle, Rail Driver) jórészt visszatértek, de például pajzsot nem használhatunk. Ez két okból is sajnálatos: egyrészt így az unikum volt, másfelől itt is jól lehetne variálni vele. Az új eszközök közül kettővel a napot turbóztott Uzv, amivel – különösen párbajban használtva – bírálki szettegethetünk pár pillanat alatt.

Egyebeknél néha nem is szerencsés dolog, ugyanis a pályán vannak civilek is, akiket nem tanácsos lödözni. A program ugyanis méri, hogy milyen hőiesen közlünk (pillanatnyi helyzetünket a Start gomb lenyomásával ellenőrizhetjük), és kifejezetten rossz néven veszi az artatlanok lemezárását. A hősiességet egyébként a különböző feladatok megoldásával lehet felebb tornászni – mondjuk olyan tennivalókat, amikről nem is tudunk (sokszor felrobbantunk egy épületet, mire a program kirja, hogy végrehajtottuk a „Sopothoz hű vadászgépek üzemeny-állításának megszervezése” nevű

bonuszküldetését, holott csak véletlenszerűen robbantunk). A véletlenszerűség inkább kétértelmű befűezést láthatunk, és a jobboldal jencsák össze kell szedni magunkat!

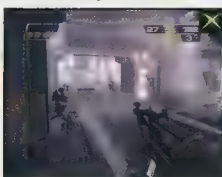
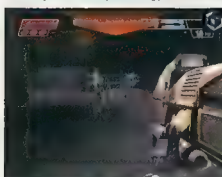
Noha a Red Faction 2-ben sem a járművek, sem az előre beharangozott pályarombolás nem úgy teljesítettek, ahogy azt várjuk tőlük, ennek ellenére egyáltalán nem rossz a program. Nagyon jó kis lövöldözős játék, reneszansz fegyverrel, gyönyörű grafikkal, és unalmasnak semmi esetre sem mondható játékmotorté! (További pozitívum, hogy Shrike nevű társunk hangját a Blórből ismert Áson Stibah, azaz a Török adja.) Vannak ugyanis kethab gondok (például néhány helyen urjatermőldnek az ellenfelek, illetve az előző részől elterőten itt nem lehet bárhol menni), de a legfőbb mérgességek az, hogy semmielő nem emelkedik ki a vetélytársak közül. Talán a többjátékos-módban lehetett volna igazán sikeres, de közönségesen annak, hogy csak osztott képpértő (ámogat) ami multikat nélkül ugye két személy...), itt is elbukott. Pedig különben minden rendben lenne, van nyerve pályák és karaktermodellek, melyeket nyolc különböző játékmódban próbálhatunk ki. Ráadásul szinte az bekapcsolásig (összesen hatvan kergetőzhetünk, ebből ugye idegselebbes körülmények között negy lehet emberj játékos), akik hard fokozaton már egész jó kihívást nyújtanak. Kár, hogy a tudásnak nem sok szerepe van – sokkal fontosabb, hogy ki találja meg először a gránátvetőt, vagy a falakon átláttn és átlótn is képes Rail Driver...

Az első epizódi sikere nagyon volt köszönhető annak, hogy a viszonylagos programigényben, nyáron jelent meg, és így konkurenciája sem akadt. Most viszont a legdurvább játékdataban kapjuk meg, ráadásul balcszeresére rögvést a Nightfire és a TimeSplitters 2 után. Lehet, hogy sok tekintetben jobb, mint az előző, azonban az említett programoktól folytatott küzelemében nem kerül ki győzelem. Szerem attól nem félek, hogy utoljára találkoztunk a vörösökkel (már csak a tavasszal megjelenő GC- és Xbox-verziók miatt sem), és csak remélni tudom, hogy a harmadik rész – egyelőre még csak kősa hűszerelesekkel hallottunk róla – fel tud nőni a versenytársához.

Grath
grath@mail.datanet.hu

A TÖBBIEKET KI NE HAGYJUK!

Ahogy az mostanában szokás (lásd még az EA-éle The Two Towers), a THQ bejelentette, hogy nyedvevel a PS2-verzió megjelenése után – március elején – jelenik meg a Red Faction 2 GameCube-ra és Xboxra. Szerencsére ezek nem 100%-os átiratok lesznek, hanem a rendelkezésre álló időben fejlesztésnek még egy kicsit a programon. Többek között az ellenfelek részletessége (polgárszám, textúrák felbontása) növekszik meg, és új fegyver-urjatóltsi animációkat készítenek. Szintén javítanak az árnyékokon, illetve a robbanások, fegyverek effektjein, de azért így is folyamatos GD képrészlet sebességet igénynek mindkét konzolra (amit így látványban inkább nem hiszünk el...). Az Xbox-verzióban a fentiek mellett lesz húsz újabb többjátékos-pálya, illetve öt új használható karaktermodel. Sajnos on-line játéka egyik változatban sem lesz lehetőség.



MELLETE

- Néhány helyszínen a Geo-Mod motor tényleg hasznos és látványos
- Használhatunk járműveket

ELLENÉ

- Az első részről rövidebb
- Mind a Geo-Mod engine-től, mind a járművektől több szabadságot vártunk

PEREPUTTY

- 007 Nightfire Electronic Arts
- Red Faction 2 THQ
- Turok Evolution Acclaim

1-4 játékos

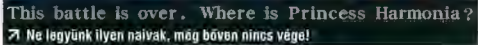
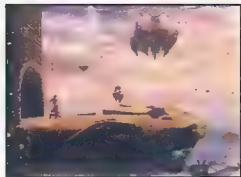
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	89
SZAVATOSSÁG	75

WWW.REDFACTION2.COM

ÍTÉLET

83



RYGAR

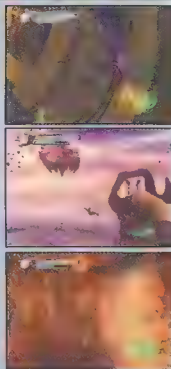
A Rypar legyezdiből húsosra hősünk fegyvere, a Diskarmér Éz a fegyver – amire a Tecnomal négy csak mmt a „halál rypar” utalnak – egy láncra kötött, fogazott élű pajzs, brutálisabb lelkiüeknek most joggal csillanhat fel a szemé – bizony, egy ilyen eszöcskét elég durván bántaniuk el a nekünk nem tetszőkkel. Kettefe tamadásunk van, ezeket kombinálva mutathatunk be három-négy tagból álló kombókat (a mozgások listáját megnevezhetjük a menüben). Az egyszerűsödő csak ide-oda suhintásokból állnak, de a durvábbak, amiket esetleg csak a játék közben tanulunk meg, már variálatszerű effektusok is járnak. Így toronadtó kavarhatunk, robbanást dezhethetünk el, vagy egyszerűen csak megdezhethetünk valamí mitőlógó szörnyet. Utóbbóbtó há-

Az ellenfelek is dicseretet érdemelnek, rendkívül gondosan vannak megformálva – igazán kár, hogy olyan kevés különbözővel

Your brave composure brings me peace of mind

MIT TUD RYGAR?

Rygarral több különleges képessége is szerel fogunk tenni a játék során. Ezek közül az első a Slide, vagyis a csúszás. Ezzel a szűk résekben juthatunk át, erre a lehetőségre mindig külön figyelmeztet a program. Szintén mindig fel fog tűnni, ha a Stompot kell használnunk, ezzel a nagy nyomógombokat indíthatjuk be, melyek speciális zarakat nyitnak. A Tackie segítségével a világító köveket tolhatjuk arrébb. A Diskarmorral is lehetőségek lesz a akrobatautalvány előadására, ezeket a lebegő pötytyők jelzik. A lila gömbök a vízszintes közlekedést könnyítik meg, átlúzhatjuk magunkat mondjuk egy leomlott hid másik oldalára. Nézzünk arra, amerre a kívánt cél van, és amikor egy sura jelenik meg a pötytyű körül, akkor használd a képességet. Ennek egy módosított változata a narancssárga pötytyű, ami a függőleges haladás eszköze – álljunk alá, és huzassuk fel magunkat a lent leírt módon. Kicsit bonyolultabb a sarga gömb, ahol „tarzanozhatunk”: itt a levegőben kell megnyomnunk a gombot, ekkor elkezdünk lengedezni. Ha a másik oldal közelében vagyunk, engedjük el a gombot, és máris újra szilárd talaj van a lábunk alatt (esetként több sarga pötytyőn kell átvértegnünk).



➤ Huszár lép F0E4: Rygar megtalálta a sakkozós legfárasztóbb módját

rom van, melyek az egyes Diskarmorokhoz vannak kötve. A fegyverből ugyanis három fajtát szedhetünk össze, még a játék első felében, és később bármikor válthatunk közöttük. A Hades Diskarmor közepes távolságra hat, általában egy irányba.

Ezzel szemben a Heavenly Diskarmorral íves súhtásokat kaphatunk végre, melyek minden irányba hatnak. Vegül a harmadik a Sea Diskarmor, amely közelharcra szolgál. En leginkább a Hadeset haszná-

náltna, de ha egyszerre több helyről is támadtak az ellenfelek, akkor a Heavenlyre váltottam.

A Diskarmor elég erős jószág, rendesen rombolhatunk vele. Amivel az idő és a természet ereje nem vevzett, az nekünk nem akadály – minden szobrot, oszlopot, gyanus faldarabot és vázát darabjaira törhetünk (bár kicsit kiábrándító, hogy a sokszor tonnas darabok azonnal eltűnnek a földben). A megsemmisíthető objektumok első ütésenként porfelhőket eregetnek. ha ilyen látunk, akkor csak nyugodtan próbálkozzunk, amíg sikerrel nem járunk. Ez néhol csak a továbbjátszást teszi lehetővé, de a tápolós hajlumu játékosoknak érdemes mindent letarolnia, ugyanis általában kapunk valami jutalmat vandálkodásunkért. Ez általában egy lila labdacsojt jelent, ami tíz vagy száz ponttal gazdagít minket. A pontokat a Diskarmor fejlesztésére használhatjuk fel, így növelve meg annak sebezhetőségét. Sokszor találunk majd nektárt, amivel az életörönket, illetve pneumat, amivel a varázserőnket (ez kell a

Diskarmoros idezéshez) tölthetjük vissza. Hódunk három tulajdonságot – Életerőt, Iámadást, védelmet – is így szerzett cuccokkal növelhetjük meg: sorrendben a Divine Armor, a Holy Sword, illetve a Holy Shield felvételével. Ugyan nem felehető tárgy, de itt említenem meg a zöld tűzzel világító lőfegyver szobrokat. Ezeket megfogva nyithatunk ki eddig magával elzárt ajtókat, ugyhogy mindig használjuk őket. A játékbán menteni az oroszlányszele faliszekrének lehet.

Az igazán rejtett helyeken, ahová valamilyen speciális képesség felhasználásával juthatunk be, találhatunk néha varázsköveket, ún. Mystic Stone-okat. Ezek valamilyen tulajdonságunkat turbozzák, ritkábban más módon segítnek (például kés sevellyel okozhatunk kritikus – dupla – sebzést), és a Diskarmorba illeszthetjük be őket. Egy végigszáras alkalmával nem találhatjuk meg mind a harmincat, ehhez normal, hard és legendary fókuszokat is vegyünk fel. Van egy Necromundo Cave nevű helyszín a játékban, ami egy harminc szentes aréna, egyre erősebb ellenfelekkel (ezt egy másik Capcom-játékból, az Onimushiból lopták). Ezt már csak azért is megéri felfedezni, mert rengeteget fejlődhetünk közben, és kapunk egy alternatív Diskarmor-bontást is. Utóbbiból egyenként több van a játékban, bár ezek csak kozmetikai változtatások, valódi hatással nincsen – mindazonáltal megjelölő látványt, amint bőséges harcosunk mondjuk egy pizzával írja ellenfeleit.

A történet elég klisé: elrabolt hercegnő, magányos, muljára nem emlékező harcos, a gonosz megdézsmázó akará lenni – a szerepeket már mindenki ki tudja osztani. A játék közben ugyan van egy kisebb fordulat (naht, megis feltűnik a multunk), de ebből a világból senkinek többet se ki lehetett volna hozni, mint ezt az egész történetet is. Ugyanok a Moszkva Szimfonikusok által feljarsított lendületes, erőteljes muzsika minden fantáziálmunk becsületére valna. Ha erre így oda tudtak figyelni, akkor viszont nem ertem, hogy a többi hangra miért nem – főként a mi Rygarunk hangja lett nyálas. Ráadásul az angol anyanyelvűek szentni a játék hemzseg a nyelvi hibákkal – néha nem hiszem, hogy az itthon sokaknak fel fog tűnni, de azért megiscas igénytelenség.

A Rygar egy gyönyörű, hangulatos kaland. Fantasztikus helyszíneivel, zenéjével, illetve az élvezetes harcral akár az év egyik legjobbja is lehetne (azért annak gondolom örültek hogy a DMG2-1 elhalasztották). Csekérsapen elég rövidke, kevesebb, mint hét óra alatt végigvittem, ráadásul úgy, hogy minden helyszínt alaposan átkutattam rejtett helyekért. Az viszont nem kizárt, hogy újra nékilgok, főként, hogy így már felirubozott harcosomat használhatom.

Grath

grath@mail.datanet.hu

A KUTATÁS JUTALMA



MELLETTE

- Gyönyörű videókat járhatunk be...
- ...nagyszerű zenéket hallgatva...
- ...mókában fantasztikus harcokat vívunk

ELLENÉ

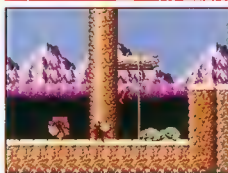
- Túl rövid!
- Kevés ellenféllel találkozhatunk
- Néha a kamera inkább hatásos, mint használható

PEREPUTTY

- Devil May Cry
- Capcom
- Rygar
- Shinobi
- Sega

1 játékos

RYGAR A 3D-KEZELÉS ELŐTT ÉS UTÁN



ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	91
SZAVATOSSÁG	76

ÍTÉLET

86

WWW.RYGARGAME.COM

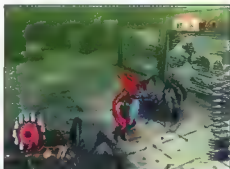
NTSC



➤ Azt szemiatomást senki sem szereti, ha ellenekeik



➤ Az eb még nem tud róla, de darabokban fog landolni



■ A ninja kinja: hogyan szecskazza fel Tokiót?

SHINOBI

TÍPUS KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS NYSC 2003. 2. NEVEZÉNY PAL

A shinobi japánul sok mündet jelent: lopakodást, kémkedést, besurranást, vagy épp életellen behatolást egy rossz hírű házba. Ugyanakkor a játékosok számára csakis egyet jelent: meggyilkolni, és halomra gyilkoljuk az utunkba kerülőket. A címet meghazudolva a besurranáshoz vagy lopakodáshoz ennek ugyan nem sok köze van, de ez a cím már több mint egy évtizede így vonult be a közudba, és ezen szemiatomást nem is akart a Sega változtatni. Shinobi tehát visszatért, és ezzel ismét beindul a megszokott japán módra. Harcosunkkal minden percben egy vagyonnyi hullát gyártunk, s ehhez a közkedvelt fegyverezéssel vehetjük be, úgy mint a shunket, és a ninjutsut – vagyis a ninják mágáját.

A megszokás persze nyomós okunk van. Tokiót egy földrengés ráta meg, miközben a romhalmazzá vált város közepén kiemelkedett a misztikus Arany Kastély. Hiruko, egy onjelt

várázsló e ház ura, aki pokoli invadékok megidezésével teljes kacsba taszította a várost.

A kormányzat tagjai mind halottak, ezért a lakókat már nem vedi semmi, teljesen lebénítják őket a félelem.

A zürzavart úgy tűnik, egy legendás ninja-kian is felelős – vagy legalábbis az, ami maradt belőle. Az Oboro-kian tagjait Hiruko megöltte, s most örögi várázslással bábokt használja, és a néhai vezetőjükre uszítja őket. Hotsuma, a játéklőhőse négy évvel korábban vált a kian vezérévé. Bátyjával együtt még gyerekkorban bukkant rá az elátkozott Akukji kardia, mely fegyvernek el kellett döntenie, az Oboro örökösei közül ki legyen a kian vezére.

Hotsuma mindig is legnagyobb harcosnak tartotta Montsumet, és sokat tanult tőle, de amikor tízéves tréning után végül sor került a halálos párvadásra, mindenek meglepetésére ő, a fiatal kuniochi (vagyis ninjánő) azonban nem nyugodott ebbe bele. Montsume volt a szel-

me, ezért elhagyta a kiant, majd megpróbálta rávenni Hirukot, hogy lámassza fel a néhai kedvencét. A várázsló hajlandó volt teljesíteni a kívánságát, de szemiatomást nem teljesen pozitív irányba haladtak tovább az események.

Hotsuma bosszúra szomjazva érkezik meg a városba. Tudni akarja, pontosan mi is okozta a kánja vesztét, s még akkor is végig küzdi magát egészen az Arany Kastélyig, ha ehhez néhai társait kell legyőznie. Persze hogy a szándékát keresztül is tudja-e vinni, az nem csekély mértékben rajtunk múlik.

A Shinobi legújabb reinkarnációja nemcsak annyiban tér el lényegesen az elődétől, hogy immár természetesen három dimenzióban zajlik, hanem attól is, hogy több szerephez jut a kard, és hátterbe szorult a shunkendobálás. Hotsuma legutóképebb fegyvere kitérőlegénél az Akukji, melynek pengéje úgy megy át ellenségein, mint kés a vajon. Ha elég gyorsak vagyunk, csupán annyit látunk, hogy a ránk támadó ninják sora megdermednek, majd

végül hűsünk elrakja a kardját, s a legyőzött ellenteljek egyszerűen szétesnek. Az előközött kard erejének semmi sem állhat ellen, akár egy tankot is képesek vagyunk kettészéteni. Viszont – átvitt értelemben is – egy kettől kardról van szó, ugyanis ha nem csúslapjuk a kard vérszomját, elkezdi zabálni a tulajdonosa energiáját. (A saját ellentelünkkel együtt egy másik kijelző is helyet kapott, ami a kard jóllakottságát hivatott mutatni.) Célszerű ezért a már említett módon egyszerre hányni kardelle kisebb csoportokat: ez az ún. Tate technika, amivel igen hatékonyan találhatjuk a kardunkat a gonosz lelkekkel. (Kívve az első pályát, ahol a kard ereje még nem aktív, tehát nem kell foglalkoznunk ilyesmivel.)

A kard mellett Hotsuma önmagában is egy hatalmas fegyver. Olyan gyors, hogy képs hatrahagyni a saját szellemképét és ezzel alaposan összezavarja az ellentelket – ez a játékban mint Stealth Dash mozdulat van megnevezve. Noha a szellemkép csak néhány pillanatra marad ott, a harc gyors volta miatt ez pont elég ahhoz, hogy megelvéssze az ostoba ellentelket, s miközben legénemü alteregonkat támadják, mi feldarabolhassuk őket. Különsen hatékony a módszer azt figyelembe véve, hogy megkerülve az ellenséget – hátulról támadva – mindig többet sebzünk. Sőt vannak ellenteliek, amelyeket csakis így tudunk legyőzni.

A fenti két technika kombinálásánál mar csak a ninjutsu halosabb, csak hogy a mágia bevetéséhez tekercsekre van szükségünk. Alapvetően mindig egy tekercsrel indulunk, s további kettőt gyűjtgetünk be minden pályán. Amennyiben rendelkezik tekercsrel, a

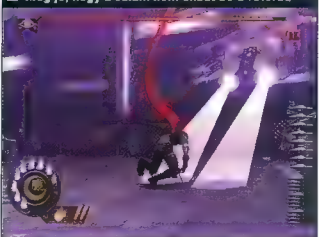
➤ A konkurencia talán bedől a szellemeskedésnek



➤ Klasszikus huszárvágás ninja-módra

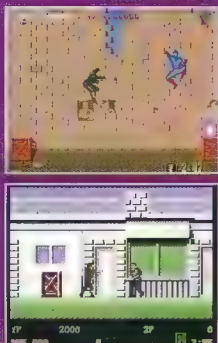


➤ Még jó, hogy a sálam nem akadt be a rotorba



ÖREG HARCOS

A videojátékok világában kevés olyan sorozat van, ami az évek során annyira változott, és olyan sok platformon létezik, mint a Shinobi. A játék hírnevét az 1987-ben megjelent játéktérmi verzió alapozta meg, melynek színpompás kb. így hangzik: oldalra görbülő, még mai szemmel sem csúnya háttereken egy körvonalakból álló Ninja-klan birtokaira kell behatolni, ahol fűszel ejtett kő-kövek kiszabadítása a feladat. Az első Shinobiből természetesen készült konzolos verzió is (nemcsak a Sega-féle Master Systemre, hanem egy kis jogi csúszás-csavarás révén még MSX-re is, jóllehet a Sega közreműködésével az bizony elég jóvá lett állítva), mire végül pedig a C64-es verzió volt általánosan ismert. Később aztán jöttek egymás után a folytatások: 1989-ben az akkor vadonatúj MegaDrive-ra a Revenge of Shinobi, majd a játéktérmi Shadow Dancer, illetve azok konverziói, 1990-ben Master Systemre a Cyber Shinobi. A Sega handheld gépe, a Game Gear sem maradhatott ki a szórásból két rész erejéig, 93-ban ismét MegaDrive-on remekelt a Shinobi III, és végül utoljára 1995-ben a Shinobi Legends jelent meg Sega Saturnra.



ninjutsu következő módokait közül választathatunk. Ez az en pókolt tüzet bocsát a körülöttünk tartózkodókra, a Kamatachi energiahalálomként működik, a Raijin pedig olyan mágia, ami sérthetetlen tesz.

Több romjál között nem egyszerű a kiválasztás, ezért az is nagyon hasznos, hogy Hotsuma meg tud kapzkodni a falakon, s Spiderman megsegítője gyorsaságilag képes maszni, vagy az egyik falról átugrani a másikra. Igaz, akadnak olyan falak (érdekese módon a rúcsokból, repedezett falak tartoznak ide), amelyeken nincs fogódzkodó. A megmasztatatlanságok kikerülésekor időnként játéktérjébe változik át a történet, s pontosan kivitelezett dupla ugrásokra van szükség. A nagybőv szakadékok felett létezik a dupla ugrás. Legszégyentesebb remekül használhatjuk emberünk Stealth dash modszát, amivel meg hozza-lehetünk egy kis távolsgót az ugráshoz.

Mivel életünk nem számol a játék, a magában való falmaszás néha barom idegesítő tud lenni. Először elvettét várjuk, és mindig kedzhetjük elől a legutóbbi pályaszt, majd a Shinobi minden egyes pályája két igencsak hosszú részből áll, úgyhogy nagyon kellemes, amikor a levegőben verünk ki. Kicsit egykétnek megtevésző lehet, hogy gyakran hagyunk a hátnak mögött ellenőrzési pontokat, de ezek csak az szolgálnak, hogy mindecsak az utáni. A már letezt szakszok kezdődőkné megöztünk egy feleke energiáfallal, mi elmentük tizes energiáfallal alkak el az utat, melyek csak akkor tűnnek el, ha az adott helyszínen már mindenki el, illetve az összes levegő pécsettelt vezetünk. A legjobb pedig meg csak most jön: az utolsó szakasz mindenhol valami jó kis föllelenség Tapasztalhatjuk, hogy az Oboro-klan nemhahya olyan nagy hírű, hiszen legutóbbiunknál hűsünk minden modszát be ki letvénük. (Bár az is igaz, hogy némelyik összecsapás elég könnyűre sikeredett. Elsdönt például egy toronyhöz tettejen csak annyit a dolgunk, hogy párszor a falat csapjuk az ellenfélre.)

Az mindenesetre jó, hogy a föllelsegneknel is vegtélenség próbálkozhatunk – éppen

eleg hozzájuk eljutni. A játék úgy kb. a harmadik pályától (összesen melyik nyolc) igencsak keményre vész a figurát. A legviszázastobb ellenségek egyike például a játékos kutus, aki csont helyett kardot hsz nekünk a szájaban. Meghozza meglehetősen fűrségesel, úgyhogy amikor négy-öt ilyen jószág kerit be, majd ugrik nekünk, szinte lehetetlen elkerülni, hogy ki ne cakkozzák a börtönket. Hamar rá kell jönnünk, hogy a ninjutsut nem tartogathatjuk a föllelseg-gekre. (Egyszerűen nem is érdemes, ugyanis ha meghalunk a döntő utköztel, úgyis elveszik tőlünk a már begyűjtött cuccokat.) A szakaszokon túljutva ugyanakkor automatikusan mentőből az állás, ami nem rossz, viszont vigyázzát: ha új játék kezdünk, rákérdezes nekül felül lesz in a korábbi állásunk.

A néhezseghz tartozik még, hogy a folytatások életörök regenerálásán természetesen megvan a maga módja, de nem kenyeztet el minket a játék. Látán lángoló kis Yang szimbólumokat kell keresni, amelyeket néha az ellenfeleink ejtenek el, nagyobb lángokat pedig titkos helyeken találunk, mint például egy lezárt rolo mögött, ami előbb szét kell utunk. A gonosz lekek ezzel szemben pirosan izzó Yin szimbólumokként jelennek meg, s a hatekony begyűjtésekhez feltétlenül ajánlatos a már említett Tate technika. Konkrétan ez úgy működik, hogy a támadók minden egyes hullámanál szíves gombok jelennek meg a képernyő sarkában, s valamilyen kinyitunk valakit, egy ilyen gomb kinyitand. A cöl az, hogy rövid időn belül legalább négy gombot gyűjtünk ki, illetve ha lehet, még többet. Mithogy nemcsak a látványos kozjáték a jutalmunk, hanem a kard minden egyes Tate megkezdésekor elkezd izzani, és egyre erősebb lesz. A gyengébb ellenfelek lenyeseése után tehát akár egy csapással is végezhetünk egy komolyabb szmetyeállal. Az ellenség összetétele nem homogén, ezért ez egy igen fontos taktikai elem, és kiemelt a Shinobi azon játékok közül, ahol csak az unalom legk nyomódni a kaszabolás gombját. Mellesleg az analóg karra beavatkozva különböző kombókkal is cfrázhatjuk a sima csapásokat.



7. Én nem garantálom, hogy a tesztelés során egyetlen állat sem sérült meg

A továbbjutáshoz nélkülözhetetlen cuccok mellett – mint ahogy az illik – vannak titkos bonusok is. Aranyérméket találhatunk azokon a helyeken, amelyek a legkevésbé sem esnek utba, sőt a megközelítésük általában külön tortúrát jár. Magyarán csak a maximalista játékos fognak velük foglalkozni, no és persze akár már egyszer végigvittuk a játékot. Az érmék megtalálásához nagy segítség, hogy a jobb analóg karra szabadon igazíthatjuk a kamerát. A falakon mászkálással, illetve a veszélyes ugrásoknál szintén nem árt manuálisan nézőldönni, elvégre jó tudni, hova is érkezünk le. Az automatikus kameramozgással amúgy nincs baj: szépen követi az emberünket, s ha hirtelen előre akarunk nézni, csak a 13 gombot kell megnyomunk. Ha valaki már úgy szokta meg, van célfogó is, mikor is a kamera automatikusan a célponthoz igazodik.

Viszont a Tate animációknak az esetek feleben nagyon rossz az automatikus nézet, amit pedig nyilván látványosságának szántak. Igazából nem tudni, mi alapján választódik ki, mert gyakran teljesen eltakarja egy figura (vagy épp maga a lőhős) a képet.

Az új Shinobit fejlesztő Overworks (Japánban a Saturnra készült Sakura Taisen játékokkal ért el sikereket, itt Európában viszont csak a DC-s Skies of Arcadia révén ismerhetjük) eddig nem igazán alkottott semmit az „újsó vágó” stúdióban, de határozatosan van tehetség hozzá. Csupán egy hibát követelt el, míg a játékmunkát remekül ábrázoltak 3D-be, addig maga a 3D – vagyis a grafikai kivitelezés – legfeljebb átlagosnak nevezhető. A hátterek épp csak annyiravannakidolgozva, amennyire feltétlenül szükséges volt rá. Például a torony-házak megalkotásánál elegetmőnk találhat az alkotók, ha csak megrajzoljuk az ablakokat – ablakpárnyókra és más térbeli díszekre

nem fecseleltek poligonokat. A karakterek szintén kicsit éfnagyoltak, viszont vizsgálatnak minket, hogy cserébe 5-6 támadó is megjelenhet egyszerre a képernyőn, és villámgyors az akció, nincs megakadók, raadásul magára a főhősre nem is vonatkozik az iménti minősítés. Klasszikus megcsinálták a saját, ami hosszán lengedezik utána, s ez egészen bajossá teszi a gyors mozdulatokat és ugrásokat. Mi tagadás nem tobblatforrástással lehetett volna szebb is ez a játék, de az biztos állat, hogy a sorozat hírnevét így sem esett lólt.

V.Z.
vzoli@pma.hu



MELLETTÉ

- A rajongóknak új, de egyben a régi kívánság is
- Látványos és okos Tate technika
- A falon sétálni hülye, ámbar érdekesebb dolog

ELLENÉ

- Szerény kivitelezésű helyszínek
- Halál után mindig elől kell kezdeni a szinteket
- Kévs választást, és az sem mind hasznos

PEREPUTTY

- Devil May Cry
Capcom
- Onimusha 2
Capcom
- Shinobi
Sega

1 játékos

ÖSSZETEVŐK

- GRAFIKA 68
- HANG 75
- SZAVATÓSSÁG 85

NTSC

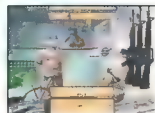
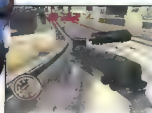
WWW.SEGA.COM

ÍTÉLET

79



➔ Hemegmondiamhogynegyerebemeignyereirehe!



■ Gumikacsa és a TIR-pákok!

BIG MUTHA TRUCKERS



➔ A nyolcadik kutas a határ!

TÍPUS AUTOVERSENY KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS 2002.12.06. PAL

Ha valaki nem tudná, mit jelent az angol szövegben a redneck, akkor annak most eláruljuk: ez szimplán és egyszerűen a paraszt – vagy ha úgy jobban tetszik, a falusi bunkó megnevezése USA-szerte. Hogy hogy jön ez ide? A megoldás roppant egyszerű: a BMT-ben fő- és mellékszereplők nagy része egyaránt ebből az embertípusból kerül ki (már ha sekélyes szellemi képességeket figyelmeztető véve helytálló egyáltalán az ember eldönt...!). A sztor szerinti az USA-ban élünk, meglehetősen nagyon-nagyon délen, közelabóli Hick State County-ban (hmm, maradjunk a Mucsa Megye fordításánál). Momma „Ma” Jackson, a Big Mutha Truckers Inc. főnökasszonya nyugdíjas korba lépett és úgy tervezi, hogy kizárólag a plesztus és a tévés talk- és valóságshow-naphosszat való nézetgetése aranyozzák be határelőveit. Viszont egy kicsit gondban van, hogy négy vásott kolke közül melyikre hagyja a harminc éve nagyszerűen üzemelő fuvarozási vállalatot. Mivel a léány és a három parasztyerek életének 90%-át egy kamion pilótáulkegyében tölti mint fuvaros, a megoldás kézenfekvő: halvány napot ad nekik, hogy a kezdő árúkiezletet megfogorassák. Akár a határidő lejártakor a legtöbb lövő tudja felvilantani, az lesz a BMT Inc. következő gőpő.

Választhatunk tehát a csinos, de legalább olyan kemény Bobbie-Sue, a szivlőpró és a WC-n is cowboyokból viselő Rawkus, a nem igazán szorakoztató, de annál inkább ostoba és részeges Cletus, avagy az örökké éhes és szomszias napjai nagy részét szellentéssel és szinptiztancosnók bűmlással töltő Earl kő-

zött. Szinte teljesen mindegy, ki választunk – a játék folyamán a gondolkodást igénylő döntéseket úgyis mindig mi hozzuk meg, a járművek pedig a kinézetükön kívül nem sok mindenben különböznek egymástól. (Mondjuk Earl nem nagyon játszottam, mert ő az egyetlen, akinek nem csőrös a kamionja, én pedig abba nem vagyok hajlandó belelúni!)

Bármelyiküket is választjuk, kettőfe játékmodban vaghatunk neki a játéknak. Rendelkezésünk-re all egyrészt egy kúldetésesorozat (Mission Mode), másrészt maga a „campaign” (Trial by Truckin’), a 60 napos versengés. Mindenkiné azt javaslom, kezdje el szépen a különálló kúldetésekkel. Egyrészt ezek teljesítése alatt nagyszerűen bele lehet jönni a járgány kezelésébe, másrészt (egy pár helyet leszámítva) a nem túl bonyolult úthálózatot rendelkező Hick State County szinte minden fontosabb helyet bejáratjuk. A kúldetések pár perces – általában időlimes – feladatok, és szinte minden esetben az a cél, hogy el kell juttatunk egy szállítmányt a megadott helyre. Ennek ellenére le a kalappal a készítő előtt, mert a lehetőségekhez képest egészen változatosak. Akad olyan, melyben a Crazy Taxiódi szerződés módon kell több helyen ücsögtetni; olyan is van, amikor minél több autót kell összehozni (vagy éppen elkerülni); előfordul, hogy pénzbehatárolt csapunk fel; netán meg kell vednünk egy kisteherautót a korruprt szerifől és emberétől – és persze nem mehetek el szó nélkül személyes vendéncem mellett sem, amikor egy díjnyertes malacot kell kilopnunk az örjöngő paraszok karmai közül. (Itt leginkább a túlélés lesz a cél, mert a véreces szemű mucaisk folyamatosan

megpróbálnak kisteherautókkal peppe zúzni minket, ráadásul a vidáman rőfögő sertes is elég serulekeny jóság.) A kis kúldetések nincsenek hatással a főjátékra, sőt ezekhez bárki választhatunk, míg a másik modot természetesen a választott emberkével kell vegyivinnunk. Misszionként egytől-öt csillagig terjedő skálán, valamint ezek összesített számaival értekel a teljesítményünket, nekem egy chatet is sikerült így nyernem. Ide tartozik még részemről egy kisebbfajta ráfordítás a késztökre, mert harmadon is több ilyen kúldetést ígertek, de mindössze 23 a végleges számuk.

A Trial by Truckin’ mód azért jóval komplexebb, bár komoly gazdasági szimulációra senki nem számítom. Menete nagyjából a következő: minden, két város közt megtett ut egy napunkba kerül, ezalatt természetesen fog az uzemanyagunk és ha valamilyen ártort történt, akkor kerül a járgányunk.

A városokban három fontos hely találhat. Az első a helyi kocsmá (ugyebár minden város úgy szűlelt, hogy az emberek szeretnek egy kocsmá köré költözni), ahol a tintázás mellett a pulistól infot szerezhethetünk arról, milyen árúkieknek éppen hol emelkedett az ára,

elverhetjük a nyerőgepen a hasznunkat, de akár kolcsont is kérhetünk a helyi uzsorától (piszok nagy a kamat). A második az árúház, ahol a tulajdonkeppeni kereskedés zajlik, három kategóriában (sima plátón, hűtökocsiban és tartálykocsival szállítható árúkiek). A harmadik a garázs, ahol újratankolhatjuk, megszőgelik az összerőt járgányt, tuningolhatjuk a masinánkat mindenféle kiegészítővel (nagyobb raktér, jobb fék, uzemanyagpórló ketycere, erősebb kasztni és még vagy tízenlő lyefleste cucc, több fejlettség szinttel), vagy masunkra aggodhatunk valamilyen lopot. Ha az előre dyártottak nem tetszenek (amín egy percig nem csodálkozom), akár ragzolhatunk is magunknak valami gratifit.

➔ Nekimehetek bárminek, a kis macim vigyáz rám!





➤ Legújabb receptünk: A legszelídebb motoros! Először is szorítsd le...

➤ ...majd fordulj vissza, és nézd meg, mi maradt belőle!



A játekban öt város (egész pontosan parkolóhely található), de ha valami rettentő csúnya látványra, de éppennyire hasznos információra vágnék, hazaugorhatunk Momma-hoz is (a BMT Inc.-be), aki tájékoztat minket az egyes árucikkek napi árfoiyamának változásáról, illetve a többiek pillanatnyi anyagi helyzetéről. A legjobbtól egy várost elhagyván különféle kamionosok két város közötti gyorsasági versenyre invitálnak minket. Ezeket csak akkor érdemes elfogadni, ha naivot kaszálnak a

győzelemért, mert a serülések javítása sokszor drágább, mint a nyert összeg. Ahogyan halanduk előre a játékbán, egyre inkább meggyűlünk majd a bajunk a rendőrközlő (vezéstechnikánktól) függően változik a jogsímk besorolása, akiknek általában leghebb vágya, hogy a sítte éjszakázunk, valamint a csépelet sem szelid motorosokkal, akik egyrészt ha véletlenül nekik megyünk, ezt nehezményezve sértett arccal azonnal előlrañtak a szolgunykat, másrészt megpróbálnak csak úgy spontán

kiből is ismerek. Még jó, hogy termetes
tűzgyökereket vagy átmetekelt mind-
két bándán, mind a egyszerű Vörö Haderen
az európai szidányokon. Am akár a törvény
őrei, akár annak megszöbi tudnak me-
galitán bennünket, másk buntuk egy napot
és az utolsó városból indulunk újra (utóbbi
esetben szállítámy nélkül...) Vannak egyéb
áor történetek is, pl. valamennyi „természet-
szálatzról”. Teszem azt, az egek lefeléab-
a fővárosban az összes saját, ezért kőros
tehány utótté fél a fejét a környék – ilyenkor
ugrasszeren megkő a kúrrens árak értéke
és akár tizszerez hasznosnál is fuvarozhatuk
és kőszöbözök munkákat is vállallhatuk, ezek egy
része a minálabból márs ismétel, de nem
át fogynál arra, hogy egy részüök bizony a helyi
törvények megszöszesével jár

elölünk kitérni, ezt sokszor igen bűnös teszik, csak még közelebb hozván a halálukat. A teherautó megvédelmézése a missziók között pedig valóságos kinszenvedés volt, össze-vissza kolbászolt a parasztság – kötvé hiszem, hogy szándékosan programozták volna ilyen ostobára.

[illegible][illegible]

HIRDETÉSI GALIBÁK

Advertising Cinema Budapest újra megújult, és az új nézők számára is elérhetővé vált a filmvilág. Az új nézők számára is elérhetővé vált a filmvilág. Az új nézők számára is elérhetővé vált a filmvilág.



MELIETT

- Jóval több egy szimpla versenynél
- A törés-zúzás nagyszerű élmény
- Igazi táhó hangulata van, főleg az audio-szekciónak

ELLENE

- Kicsi a terep
- Néha egészen érdekes dolgokat produkál a fizikai modell

PEREPUTTY

- **Big Mutha Truckers**
Empire Interactive
- **18 Wheeler**
Acclaim
- **Blood Omen 2**
Eidos

1 iátékos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	78
HANG	85
SZAVATOSSÁG	73

ÍTÉLET

kozi@igma.hu

WWW.BIGMUTHATRUCKERS.COM



➤ Túl nagy íven kanyarodtam – bezzeg a többiek nem



➤ A szélárnyék kihasználásának esete






➤ Esős időben némi víz jut az operatőrré is



■ Firkák Gran Turismoja

AUTOMODELLISTA

TÍPUS       KIADÓ       FEJLESZTŐ       MEGJELENÉS 2002.12.06. NTSC 2002.12.06. PAL

Az utóbbi időben igencsak divatosá vált a cel-shaded grafika alkalmazása a konzoljátékokban, mely örületei mi sem példáz jobban, mint hogy most már rajzfilm kinézetű autoverseny is van. Az Auto Modellista tervezői összeházasítan a japán anime filmek világát próbálják összeházasítani a Gran Turismoval, s ennek eredményeként egy igencsak érdekes alkotás született. Noha jól felismerhetők a Hondák, a Mazdák és a Toyoták, de ettől tekintve nem sok köze van a valódi autoversenyzéshez az egészeknek.

Az igazi szimulátoroktól ráadásul nem csak a cel-shaded grafika miatt áll távol a játék, hanem az azt körülöttekötött miatt is. Képregényzerű jelzések ábrázolnak mindent, tehát az ütközések és a nagyobok bukkanók, sőt a kipufogó visszadurrogása mind-mind vizuálisan meg van jelenítve. A szükséges hatásához továbbá hozzátartozik a sebességhatás is, cikázó vonalak hivatottak a menetszeletet ábrázolni, szóval tényleg olyan az egész, mint egy rajzfilm. Csupán egy dolgotól feledkeztek meg az alkotók: ha egy rajzfilmben pár másodpercig feltűnik egy ilyen levegőhastós effektus, az teljesen másképp veszi ki magát, mint amikor percekig vagy órákig kell azt bánnunk. Egy szó mint száz: rövid időn belül kifolyik tőle az ember szeme, úgyhogy aján-

latos kikapcsolni – erre szerencsére van mód az Options-menüben. Igaz, így a fent említett többi effektustól is búcsút kell vennünk, de aligha fog miattuk hiányérzet gyötörni baktit is. Az összekapott meg azok nélkül is elég rajzfilmes marad.

Nagyobb gond az, hogy az autók mozgása is gyakran fest úgy, mintha egy tehetségtelenebb animátor keze lenne a dologban. Habba valogatunk igazi autómárkák közül, ha egyszer olyan irrális fizikai hatások érik az autót, hogy elveszik a műszaki paraméterek jelentősége. Sajnos még csak azt sem lehet ráolgozni a dologra, hogy a tervezők játéktérmetre vettek a figurát, mert az ütközések és a kocsisások egész egyszerűen bémán néznek ki. Ha nekisodródunk egy palánknak, hirtelen úgy pattanunk le róla, mintha odragadtunk volna: borzalmasan lelassulunk, ráadásul az auto keresztbeáll. Nagy sebességnél ezután néha több pirvett is eljárat az autót, ami már tényleg nevetésgáz. Használóképpen abszurd a helyzet, amikor mind-eközben belénk rohan egy rivális, és tojja az autónkat maga előtt. Ebből rogtan leszűrhető a konzekvencia: mesterséges intelligenciát csak

nyomokban lehet felfedezni.

Ná jó, talán nem kell mindárral ilyen negatíván hozzáállni a dologhoz, mert azért kétségkívül vannak jó oldalai is a játéknak. Még az imént ócsarolt fizikai modelt sem teljesen reménytelen, mert hát amikor nem történik semmi baleset, szinte már-már olyan érzéssel funkázhatunk, mintha a Gran Turismoval játszanánk. Szépén lehet adagolni a sebességgel, s jól rá lehet hajtani az ideális ívekre, mondhatni megkapjuk az autvezetés élményét. Amennyiben Drivng Force kormányát használunk, ez az élmény még érdekesebb, mert a force feedback rendszer egy másodpercra sem pihen, tehát a hosszú egyenes szakaszokon is kicsit rezeg a kezünkben a kormány.

A már számtalanszor bevált formula szerint két főbb üzemmódban lehet rajizhoz állni: a Garage Life jelenti azt, amit mashol szimulációs módnak szokás hívni, az Arcade ponttal pedig játéktérmeti szabályokú versenyre lehet. Az Arcade módban belül önálló versenyek vannak, amelyekhez természetesen választhatunk pályát és utat, továbbá az Arcade módhoz tartozik egy kétjátékos VS. mód és egy idő elleni Time Attack is. A helyszínek grafika jóvalóan olyan, mintha egy anime film háttérrel készült volna a verseny, mely észrevétel azonban nem feltétlenül pozitív kritika akar lenni: olyba tűnik ugyanis, hogy a rajzfilmes

titkussal az átlagos, illetve elnagyolt kidolgozás lett palástolva. (Szemben az autókkal, amik tényleg jól néznek ki.) Ami a helyszíneket illeti, vannak a játéknak városi pályák, mint amikor Tokió felhőkarcolói közt, gyorsforgalmi utakon repeshetünk (itt egyébként egészen klassz az a neonfény, sőt a borús városi pályán meg az esőeffektus sem rossz), de aki a természetet jobban szereti, az hegyvidéki szepertinen is kacskaringózáhat össze-vissza, avagy kilátogat-hat a szuzakai verseny pályára is. A közúti pályák-ból Kettefe lehetősége: egyrészt hosszabb utszakaszokon mehetünk végig, amelyek a rajtoltól a célig tartanak, és vannak olyan pályák, amelyek onmagukba hurkolódnak, tehát több kört kell megtennünk rajuk. Az Arcade módban ezzel kapcsolatban az is megadhatjuk, hogy melyik irányba körözünk, avagy hogy lejtőreket felele vagy lefele akarunk menni.

Ötletes megoldás, hogy a kocsiátlasztás előtt bejón egy képernyő, amin zenét is választhatunk. Epp csak az veszi el valamit az élvezeti értékből, hogy a zenék annyira sablonosak és semmimondóak, hogy jómagam sosem tudtam megjegyezni, melyik volt jobb vagy rosszabb – egy kicsi-picsi dalam sem ragadt meg a felemben. (Nyilván nem volt Depeche Mode...) – s ezért a zeneválasztásnál ezután természetesen megadhatjuk, milyen váltót kívánunk használni, valamint ami meg érdekes: megváltoztathatjuk a kulsejt is a



➤ Vajon meddig kell meg foglalom ezt a szerencsétlent?



járgárnak (habár korántsem alkalmazhatunk olyan drasztikus változtatásokat, mint a játék másik fő üzemmódjában)

A Garage Life-mód erősen emlékeztetett minket a Gran Turismo-ra: itt is ugyebar valdó autómárkák legemőbb típusai sorakoznak fel (jóllehet ez esetben „csupán” 60 körül van a teljes létszám), s miután választottunk közülük, utána a garázsunkban „nekieshelünk” a járgárnak, s kíváncsi bejártok az gépjárműnek megfelelően pófolgathatjuk. A Gran Turismohoz képest a legfőbb különbség az, hogy pénz nem szerepel sehol sem. Tudniuk kell, hogy pénz nem váltanak az eredményeinket, mert magukat az alkatesztet, illetve különböző tuning-lehetőségeket nyerjük meg a versenyek során. Persze a továbbiakban lehetőséget ugyanúgy a versenyeken kell kiadnunk: a pályákkal egyre nehezebb „pakkokat” áll össze a játék. melyeken belül maga a követelményrendszer is változik, ami alapján a következő csoportba lépünk. A második szint eléréséhez például elég csupán egyetlen versenyt megnyernünk, de utána már nem lesznek meg ilyen könnyen. Az erősebb szinteken persze egyre jobb időeredményekkel lehet csak győzni, ami óhatatlanul szűkebbé teszi az autók lejárását.

A tuningolások kettőre mód nyílik. Az Easy Tune-up lehetőséget azok számára rendezesítették, akik nem szeretnek technikai adatokkal vesződni. Miután kiválasztottuk, melyik pályához akarjuk optimalizálni az autót, egyszerűen csak meg kell adni, hogy jó gyorsulásra vagy inkább nagyobb sebességre vágyunk-e, valamint hogy csuszátatva akarjuk-e venni a kanyarokat, vagy inkább tapadnának a gumik. A „simá” Tune-up opció ezzel szemben a Gran Turismo-n nevelkedett játékosoknak készült. A gumituning megválasztásától

MERRE IS VAN AZ ARRA?



kezdve a kaszni könnyűség mindenféle technikai módosításokat eszközölhetünk, és ahol számszerűen is kifejezhető a módosításból adódó javulás, ott – akár a GT3-ban – rogtan is vannak irak az értékek. (Például ha a motornál buykölünk, akkor mennyivel növekedik a teljesítmény.) Az is már ismersd lehet, hogy minden egyes alkatesztből különböző csontlekt, magyarán módosítások vannak, melyek közül a legjobbakat persze előbb meg kell nyerni. Bár az ímént kétféle tuninglehetőséggel emleltetünk, meg meg egy harmadik is, de azal csak külsőleg vadálhatjuk meg az autót. Ettől függetlenül való tűnik, mintha ez a Dress-up opció még a teljesítmény-növelésnek is előbbre való lenne, olyan szinten mehetünk bele a részletekbe. A kocsi alapértelmezésűt epp úgy megváltoztathatjuk, mint a festést, mindenféle matnákkal ragasztgathatjuk tele (rajzolni is lehet), és az összes gyan burkolóelemet



lecserélhetjük: egyedi spoilerrel, származékkal vagy motorháztetővel adhatunk hangot egyes elképzeléseinknek.

Azokat az autót, amiket már a tökélyig fejlesztettünk, nem muszáj eladni – elvégre pénz nincs a játékban. Helyette inkább leparkolhatjuk a már megunt verdat, azaz kimenthetjük a memóriakártyánkra, miközben a garázsunkba már egy másik járgányt állíthatunk be. Így aztan telepakothatjuk a kártyánkat szebbel szebb autósokkal, s bármiok eldicsékedhetünk velük a havemák – sőt arra is van lehetőség, hogy ugyond kolcsonozzuk neki (minké révén csak kprobalhatja, de nem másolhatja fel a saját kártyájára és nem is tuningolhatja)

A bizonyos, hogy nem akad két játékos, aki egyforma garazzsal rendelkezne – annál is inkább, mert meg garázs design is változhat (vagyis hogy milyen legyen a garázsunk épülete). A már-már hasznaltan részleteket elnevez fel is merült bennünk a gondolat: talán egy kicsit évteltek a szűköl. Na persze a cím az áruló: a kocsi formáltságára meg magukra a versenyeknél is fontosabb szempont volt. El kért ismerni, rengeteg csokt megnyerhető, ezért már jelentekelenb érdemeiért is ajándékokkal halmoznak el minket, és így az elejétől a végéig sikerélmény jut meg a gyengébb teljesítményt nyújtó játékosoknak is. Ez feltétlenül pozitívmunkát érkekelendő, noha a profibbakk talán kicsit keményebb kihívásokra vágyának. Az is nagyon klassz, hogy videókép-rendezőként is érvényesíthetünk, mert a két főbb üzemmódon kívül létezik egy ún. VJ & Theater mód is, amivel nemcsak hogy megnézhetjük a korábban említett visszajátzásainkat, hanem meg is vághatjuk, az atmoszférát azokat – a háttérzenét és a kesorokat egyaránt mi válogathatjuk össze, továbbá különféle látványeffektusokkal is fűszerezhetjük a dolgot. Mindazonáltal a játék maga talán mégis több figyelmet és ráfordítást érdemelt volna, és nyilván nem csak en vélekedek így. Van összesen 6 normál + 1 trikos pályák, amik rövidök, egyszerűek, tehát hamar kikapcsolhatók. Akárhogy is próbál bekeményíteni a játék, hamar eljutunk oda, hogy nincs több kihívás. Kár, hogy modern híján az európai verzióban raadásul online-játék sincs, ami pedig a japánoknak és az amerikaiaknak már jár.

Nagyon bajt nincs a játékkal, és a sajátos grafikai stílus egy ideig tényleg különleges így is kölcsönöz neki, de ha valaki valóban egy új Gran Turismo-ra vágyik, kiegyensúlyozott versenyekkel, intelligens ellenfelekkel, parades kineztó pályákkal, az talán jobb, ha kihagyja az Auto Modellista-t. Ebben a játékban ugyanis a garázsban zajlik az igaz verseny

V.Z.

vrozi@ipma.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen választanak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútóra, az Ecobit Kft által felajánlott Auto Modellista (PS2) játékot sorsoljuk ki.

Hogy autótípus van a játékban?

A megjelöléseket nyílt levelezőlapra vagy borítékban 2003. február 10-ig kérjük címünkre eljuttatni:

MULTIPLAY!

IPMA MEDIA KFT.
1300 BUDAPEST 3., PF. 210.

A borítékra kérjük írni rá: 'Auto Modellista-játék'. A játékban a 2003. február 10-ig beérkezett helyes megjelölések vesznék részt, e-mailben küldött megjelöléseket nem tudunk elfogadni.

A LEVELEZÉS

A játék során folyamatosan kapunk e-maileket (folyamatosan érkeznek is meggyerjük, mint az alábbiak közül az egyiket), amelyekből fűszereket válogathatunk ki. A levelek megkérdezik a játékosoktól, hogy melyik pályához akarjuk optimalizálni az autót, és a vezetési technikákkal kapcsolatban, az egyes pályákhoz külön segédletet is biztosít a játék, és még van az „egyet” kategória, mely kezdő és haladó játékosok számára nyújt segítséget a pályákhoz, és a pályákhoz tartozó utasításokat is tartalmaz.



MELLETE

- Agytuningolható kocsi
- Megvagható visszajátzások
- Kihasználja a Driving Force kormányt

ELLENÉ

- Bóna fizikai modell
- Puritán kinézetű pályák
- Idegesítő sebesség effektus

PEREPUTTY

- Gran Turismo 3 A-Spec Sony
- Toca Race Driver Codemasters
- Auto Modellista Capcom

2 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	68
SAZAVATOSSÁG	50

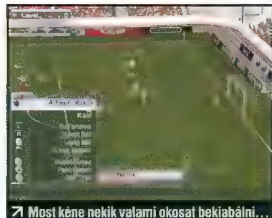
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

ÍTÉLET

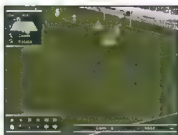
77



➤ Szép volt fiúk, mehettek zuhanyozni!



➤ Most kéne nekik valami okosat bekiabálni...



➤ Azon mindig nevetek, ha a két csatár egymást zavarja

Sir Alex Ferguson nyomában

LMA MANAGER 2003

TÍPUS MANAGER KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS 2002.11.15 PAL

A manager-programok érdekes szletét képezik a játékvilágok széles palettájának: ez köztük van a kategória, amely csak és kizárólag a fanatikusokat képes megszólítani. Olyan ember egész egyszerűen nem létezik, aki csak leül egy manager elé és tíz-husz percet zuz vele, csak olyan levezetőnek, a vasárnapi ebéd utánra. Erre már csak a stílus iránti szabályai sem adnak lehetőséget, az általában rendkívül időigényes játékok megismerése, az azokban található lengeművi adat áttekintése és a velük való variálás legjobbször egy nem túl látványos kezelőfelülettel párosul. Ritka az olyan játékos, akit ez nem naaszt el azonnal – még itt felénk is (ahol azért összeeggyt egy-két érdekes arc...), általában azt a konzekvenciát vonják le, hogy mekkora barom vagyok, mert heketen állt leköti egy ilyen játék. Pedig a helyzet nem olyan misztikus, és meg csak fogusnak sem kell lenni, hogy beleszeressunk az edzőkodesbe mindössze arról van szó, hogy gyakorlatilag egy stratégia programmal állunk szemben, szerény véleményem szerint pedig ez pontosan az a stílus, ahol a kulcsint

csak a másodhagedű szerepet játszhajta a belső tartalom mellett. Ha pedig a téma is megkérkölgeja az agyunk évezetközpontját, akkor már semmi sem lehetne lehet akadály, garantáltnan nem fogunk felállni jó ideig a program mellől.

A téma pedig jelen esetben a foc – mi más is lenne, mégiscsak ennek a sportagnak van mifelenk (Európában) a legnagyobb rajongótábor. Megjegyzem, konzoln a manager-programoknak általában nincs olyan meghatározó szerepe, mint PC-n és ennek kizárólag hardverakadályai vannak (a rajongótábor ugyanúgy megienne): az is számít, hogy sokkal kényelmesebb a kezelés egérrel, de az igaz pond valószínűleg a rendelkezésre álló memória szűkösége lehet. Viszont – szóljanak a kurtók – kivétel erősíti a szabályt: az LMA Manager egy cseppet sem új játék, immár három (vagy négy, a fene se tudja) év végén... éves múltira tekint vissza, ami azt jelenti, hogy sikeres sorozattal állunk szemben. A 2003-as rész már a negyedik a sorban: az

első kettő PlayStationon jelent meg, a 2002-es már PS2-n is, a platformok száma pedig – a PS kihalása ellenére – idén is változatlan maradt, mert a Codemastersnel ebben az évben már az Xbox-tulajok is gondolkak. (Az ismertetőt mindenesetre úgy írom meg, hogy az is képet kapjon a játékról, aki még nem találkozt a korábbi részekkel – ezért a profiktól előre is elnézés kerek.)

Az LMA 2003-ban kettőféle játékmódot próbálhatunk ki, az első (Challenge Game) esetében hirtelen beugró edzőként valamilyen kihívás ele állítanak minket, gyakorlatilag olyan esetekben, amelyek az életben is előfordulhatnának: mensunk meg egy csapatot adott számú meccs alatt a kieséstől, vagy éppen hozzuk a bajnoki hajrájt, de olyan is van, amikor egy nemzetközi kupában még álló, de már a kiesés szelére sodródott csapatba kell új erőt ontan-

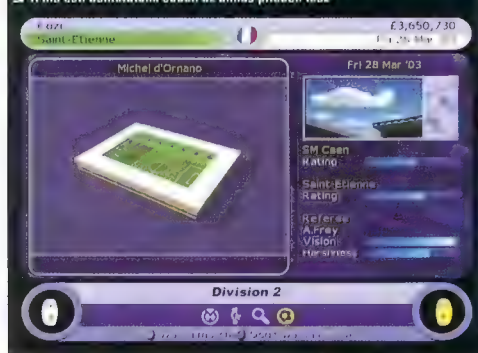


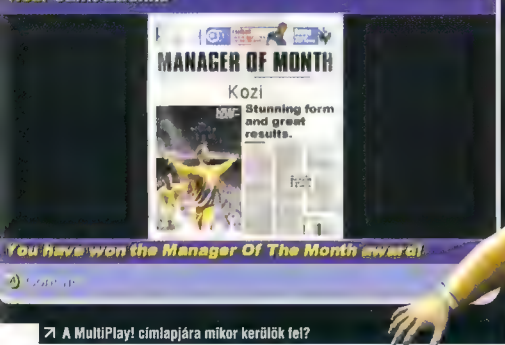
nünk. Összesen nyolcfele kihívás vár ránk, és azt is megválaszthatjuk, hogy melyik ország csapataival szeretnénk ezt véghezvinni (bar nem mindegyik feladat választható egy adott területen).

A teljes szezon (Full Game) már jóval egyértelműbb, hat európai országból (nevezetesen Anglia, Skócia, Spanyolország, Olaszország, Németország és Franciaország) választhatunk magunknak csapatot, amit a teljes bajnokságban mi fogunk kommandírozni. A játék – természetesen – angol fejlesztés, és így egyáltalán nem meglepő, hogy a Brit-szigetek két államának bajnokcsapataiból akár a negyedszázalékos csapatok irányítását is elvállalhatjuk, míg a kontinens országában csak az első két osztályban induló kispadára ültethetünk le. Értelemszerűen az adott bajnokságban, illetve a nemzeti kupákban kell vizezned, esetleg – ha jól zárunk az előző szezon – helyezésről függően a nemzetközi porondra is kiléphetünk.

A játék indításakor el kell döntünk, hogy bekapcsoljuk-e a Speed Play opciót vagy sem. Na ez az, amiről már a tavalyi részben

➤ A ma esti bemutatónk ebben az almas pitében lesz





You have won the Manager Of The Month award!

A MultiPlay! címlapjára mikor kerülök fel?



is a hideg tútkározzák a hátamon. Ha ugyancs kipapáljuk, akkor egy bizonyos idő alatt kell vegrehajtanunk a feladatokat, ami meggyorsítja az ügyvé – teljesen érhető módon – nem igazán világos vagy játékmunkát ilyenkor virtuális tenis az idő a játéknak (ami egy munkanapot jelent), és annak lejártá után már semmi sem történik – de az igazán nagy sajnás, hogy szinte semmire nem marad idő! Majdnem rögtön lefelé a kábelrebel nap, és még arra is alig jut idő, hogy átböngéssük az eredményeket vagy a sorsolást. Tanulság: azonnal kapcsoljuk ki, így végképp semmi értelme a játéknak (n, és persze játszatatás is). Valahol értem, hogy mit akartak ezzel a fejlesztők, de a logikájukkal nem tudok kiegyezni (jobbán jártak volna, ha az egy nap elvegezhető tevékenységek számát limitálják). Még egy fontos beállítás van, ami magára a játékmunkát mélységére van hatással. Ez pedig a Staff menüpont, és arra vonatkozik, hogy milyen teendőket is szeretnénk elvégezni a választott klubnál. A kiszolgálószemélyzet határozzuk meg, illetve azt, hogy legyen-e tulajdonképpen, vagy az ő feladatait is mi látjuk el. Ezek a következők: játékmunka, asszisztens manager (ő a jobbkulcs), gazdasági manager (a hirdető), szponzorok tartoznak a felügyelő alá) és az orvos.

A játékmunka a következő: klubonként információk kapernyünk elvesszük minden egyes, aznapra datált teendőket (felsoroln is hosszadalmas lenne, mennyi van, így ettől megkímélem a olvasót), majd ha az megírtotól egész egyszerűen porogtunk egyet a naplón és a következő napra ugrunk. Ilyenkor egy kicsit gondolkodni és találgatni a program (vagyis számol), ezután megnézzük már köp is ki az új adatokat. Egy edző naplójában a próbálások napján a mérkőzések napjai (utána persze ez gyakran átlátszó fekete bejelölés) – amennyiben a mérce naplójhoz értünk következik az utolsó sámtákos, majd maga a mérkőzés.

Ha valaki csak most kapott kedvet egy manager-programhoz, akkor első pillantásra nyilván nasztonnak tűnhetnek a kétemeletes menüpontok és a hozzájuk tartozó információk képernyők. Megnyugtának mindenkit, az LMA esetében tökéletesen megoldották a feltevéseket. Nincsenek ezerféle szertezagzó menük, melyek közt könnyen el lehetne tévedni, nincsen bántón sok adat egyzserre a képernyőn, és az egész rendszer felépítése teljesen logikus. A főbb menük alatt találjuk a hozzájuk tartozó almenüket, egy (egyszerűbb) példával szemlélve: a stadion menüpont alatt egyrészt láthatjuk a jelenlegi pályának kapacitását, a lelátók elhelyezkedését, és itt bővíthetjük – külön-külön, standokra lebontva – a befogadóképességet és a komfortotokozatát, de még az alakját és elhelyezését is. Ha pedig valakinek nem tetszenek a régi lelátók (és van egy pár tehertáruhá pénz is), akár egy teljesen új stadiont is felruházt. No persze ez csak egy stadion menüpont a nyolc közül, ugyanilyen felépítésben foglalkozhatunk a csapattal, a gazdasági ügyekkel, a statisztikákkal stb.

Maguk a mérkőzések – ebben a kategóriában szokatlan módon – nem csak számok formájában jelennek meg. Ahogyan elérkezünk a kezdő sípszóhoz, eldönthetjük, hogy pusztán a végeredményre és az összefoglalóra vagyunk-e kíváncsiak, vagy pedglen tényleg ott szeretnénk-e ulni a kispadon. Utóbbi esetben egy egyszerűbb, de 3D-s pályán láthatjuk is a csapatot, szemmel követhetünk minden egyes mozgandózatát. A két optió nemcsak vizuális eltéréssel jelent. Ha „kimentünk” a meccsre, bármikor változtathatunk a taktikán és a játékszilónus akár menet közben is, ezen kívül az a játékos és akkor cserejelöl ki, amikor csak szeretnénk. A másik esetben erre természetesen nincs meg a lehetőségünk, maximum a végzős sápodnókatudunk az eredmény miatt... Mindkét esetben, a mérkőzés végzetéle lehetőségünk van a Football One tévécsatorna



összefoglalóját is megtekinteni: a nagyobb helyeztetek itt több kameraállásból, a részleteket pedig akár kinagyítva és kikockázva is megnézhetjük. Ami magát a játékok illert rengeteg dolgot tudok pro és kontra felhozni. Kezddük azzal, hogy akinek megvan a tavalyi rász (PS2-n), az akár le is fordulhat róla, egykorálalag semmi nem változott a program. Kicsit bővebb lett a játékosállomány és egy pár hibától eltekintve aktualizáltak az idei szezonra). A játékmódok és a játékmunkát semmit sem változott, minden maradt a régiben. A 17.000 játékos, 720 klub és 28 ország ugyan dicseretes, de ennek ellenére én kissé keveslen a JÁTSHAZTO ligák számát (legalább a portugál, holland, belga stb. ligákat becsmpészhették volna). Nyilván nem veletlen, hogy ebbe a bizonyos 28 országba mi, magyarok már nem férünk bele, egy csapatunkkal sem lúthatunk össze – még ellenfelként sem – a kupákban (bár van benne realitás, a selejtezőkban ügyis mindig elhúlnunk...). Ezen kívül továbbra is bosszantón hiányoznak a nemzeti válogatottak mérkőzései.

Az AI háfi isemnek fejlődött valamicskét, nincsenek legyűzhetetlen csapatok – bár most mintha egy kiszetit estek volna 10 társ oldalára. Direkt a próba kedvéért vagy harmincszor visszatoltottunk ugyanazt a mérkőzést, ugyanolyan összeállításokkal, taktikával, „kezi” irányítással és anélkül – és elég meglepő eredmények születtek. Volt 0-4 ide és oda, volt 0-0 és szoros meccs, úgyhogy nemleg zavarnak vagyok. Persze a labda gömbölyű, ez a szép a fociban (és erről is szól, nem a kis X-ek és nyílak húzómozgásáról, mint az egyes „lévés szakértők” hiszik), de ennek ellenére lehetne kicsit következetesebb a program. Meccsen a védők AI-jé néha katasztrofális: ha vészhelyzet van, kirúgják tiszta erőből a labdát, amerre csak állnak – még akkor is, ha szemben vannak a kapuval (hány orgító kaptaim így...).

Ezen kívül azonban semmi gond vele, egyszerűen muzsikál, a gólok sablonosságá bőven belefer. Az irányítás pedig nem is lehetne könnyebb a kontrollérral, talán csak az lehel zavaró, hogy sok órá játék után neha hajlamosak vagyunk sietni – ilyenkor könnyen lejjebb ugorhatunk egy menüponttal, ami már egész másra vonatkozik. Azt már említettém, hogy a menürendszer király, itt csak annyit, hogy azért nem aggodulást szűkségeltetik a játékok, hogy egyáltalán kapben legyünk mi és miért történik... A grafika viszont kategóriáján belül vihatatlanul a legszebb. Szépek a menük és a képernyők sok helyütt kis animációk futnak. Az építésnél és a meccsek előtti látható 3D-s modelleket jelentem megvizsgáltam, direkt utanaeztem mindennek – tényleg valóságosak a stadionok (ez nálam amúgy is egy fontos szempont). Meccs közben észrevehető, hogy az elődők képest kidolgozottabbak a játékosmodellek – persze nem kell FIFA-, vagy a TIF-című grafikai varri (tényleg, miért nem?), de itt valahogy passzol ez a „szégyene-sebb” grafika is. A zene és a hanghatások nem valami nagy számok, ezzel nem érdeklétek meg magukat túlságosan (még akkor sem, ha Gary Lineker és Alan Hansen adják a kommentárokat). A szavatozás a játék legnagyobb fokmérője egy Challenge-módnak nekem nem jötték be túlságosan, a kedvenc csapatunk irányításával azonban hónapokig (!) el lehet lenni. Mindent összevetve, a PS2-tulajoknak jó szívvel ajánlom a játékot, mert nagyszerű (bár még egy kicsit elmondandó: ha megvan a tavalyi, akkor felesleges rá pénz kiadni), ráadásul vetélytársra sincs. Az Xboxosok sem járnak rossz vele – de nekik nagy mátyúra azért van egy bizonyos Championship Managerük is...

Kozi
kozi@ipma.hu

<p>MELLETE</p> <ul style="list-style-type: none"> Valóban sokrétű lehet a teendőik listája Kategóriájában jól sikerült meccsábrázolás Egészen könnyű bejelölni a kezelésbe <p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> Kevés liga, hiányoznak a válogatottak Az AI-val vannak gondok Ugyanaz, mint a tavalyi rész 	<p>PEREPUTTY</p> <ul style="list-style-type: none"> Champ. Man. Season 02/03 Eidos LMMA Manager 2003 Codemasters LMA Manager 2002 Codemasters <p>2 játékos PAL WWW.CODEMASTERS.COM/LMAMANAGER2003</p>	<p>ÖSSZETEVŐK</p> <p>GRAFIKA 70</p> <p>HANG 55</p> <p>SAVATOSSÁG 92</p>	<p>ÍTÉLET</p> <p>83</p>
--	---	---	---------------------------------------



TYTHE TASMANIAN TIGER

TÍPUS PLATFORM KIADÓ

FEJLESZTŐ

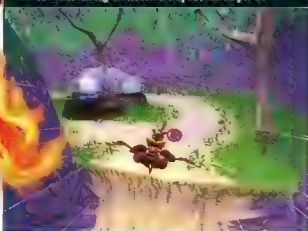
MEGJELENÉS

NTSC 2002.11.22. PAL

Tynak

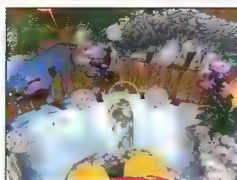
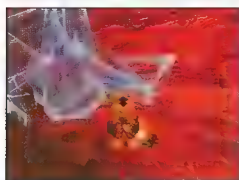
Akı mən

Ty mozgáskészlete egészen kellemes, ugyanakkor semmi rendkívüli nincs benne: nagyokat tud ugrani, meg tud kapaszkodni a szilakon, bele tud harapni, az ellenségeibe, vagy akár fegyvert is használhat ellenük. Azt talán



➤ Mindjárt nem lesz ilyen nagy gallerod!





mondani sem kell, hogy Cass főnök nincs hián csatosoknak. Bamba galéros gyíkokat és egyéb hüllőket, vagy sunyi kengurukat uszt rá a tigrisünkre, azért bármikor számíthatunk egy jóakaróra, aki szepen előcsórt hozzánk, és akkora sallert lever le, hogy bukclenczünk párat. Már persze, ha hagyjuk...

Tulajdonképpen Ty fegyvere az, ami egy kis egyéni színt kölcsönöz a játéknak, a tasmán tigrisek ugyanis – ki gondolta volna – kitűnően kezelik a bumerángot. (Igaz, bumerángszakértő grafikusunk szerint az animátoroknak valószínűleg fogalmuk sem volt róla, hogy merre kell szállnia a balos meg a jobbos dobásoknak, no de az effajta akadémikusodást most hagyjuk.) A lényeg az, hogy a bumerággal jól kupán vágathatuk az ellenfeleket, akik amúgy kitérnének esetleg a harapásunk elől – és a fegyver még vissza is tér hősünkhez. Hogy nehezebben téveszhessük el a célt, illetve hogy több támadó ellen is feljuttathatjuk legyünk, rogtan a játék elején egy második bumerángot is begyűjthetünk. Ennek segítségével pedig nemcsak hogy „sortírt” a tigrist, hanem meg arra is van mód, hogy szórnyként használjuk a két fegyvert. Repülni ugyan nem tudunk a tigrisünk, viszont a nagyobb szakadékok felett frónkon alvóirálhatunk.

Ha pedig még ez se lenne elég, Julius segít nekünk előállítani még hathatósabb bumerángokat. Jóllehet az ehhez szükséges gépe szokás szerint nem egészen működőképes, úgyhogy fogaskerekeket is lehet (kell) gyűjtenünk. Az első tizenöt fogaskerekért Julius kovácsol nekünk olyan bumerángot,

amivel zoomolni is lehet. (Céltzott dobásokat is használhatunk Ty saját szemszögéből, s ezt a nezelét nagylíthatjuk a zoomerang segítségével.) Újabb tizenöt fogaskerekért ezután megkapjuk a multirángot, amivel még több bumerángot hajthatunk el egyszerre, majd megszereshetjük a fényszemű infraráng, a céltűzős megarang, a robbanós kaboomarang, és az ellenfelet lassító chronarang.

Más bumerángokat játék közben, a sztoriban haladva kapunk meg. Ty például eleinte még nem tud uszni, viszont amikor megtanul, ott helyben felveheti az aquarángot, ami a víz alatt használható egyetlen fegyver. Az ún. elementál „rangokat” pedig – mely bumerángok valami elemi erővel vannak felvértezve – csak akkor kapjuk meg, amikor a játék továbbenged minket a következő tájegységhez. A lánáló flamerággal olvashatjuk ki a befagyott barlangot a második szakaszhoz (a Pippy tengerparthoz), majd a jeges frostlyárral járhatjuk le a lánáló utat a harmadikhoz (a Burri tohoz), végül az elektromos zápyrárral működtehetjük a zárát, ami feltársa a kaput Cass felségterületé felé, ahol a legvégén megkapjuk a távirányítódó doomarángot. Kis fészármolás után mindenki kitálálhatta: tájegységeiből összesen négy van, s mint ahogy azt már a modernplatform-játékokban

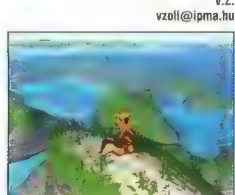
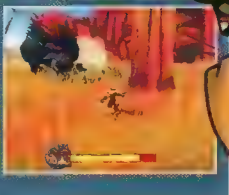
megszokhattuk, egy nagyobb összekötő szintről juthatunk el hozzájuk. Mindegyik zónánál három teleportba ugorhatunk be, majd ha összegegyőttünk elég jóást egy Talizmán megszerzéséhez, megnyitjuk egy negyedik is, ami egy márcona főgonoszhoz rejtik minket. A Ty íhe Tasmanian Tiger aranyos kis játék – noha a kapkodó kamerakezrelést kicsit szokni kell. Jópofa, rajzfímbe illő karakterek, élénk színekkel teli grafika, és effektusoknak sincs hiányában. Hogy csak kettőt ragadjunk ki utóbbiak közül: a fűszálak elhajlanak, amint rájuk taposunk, s Ty tappancsainak nyomá mindennél ott marad a homokban. Csak az hibádzik, hogy mintha már láttuk volna az egészet valahol. A főhős megalakotóját alighanem Crash Bandicoot ihlette (mi több, szerepel is bandicoot a játékban, mert mi egy kis utángyárrászkidertelt, a bilykkel más néven nyúlfiú bandicootnak is szándékunk van a játékban nevezni, a helyszínek közül nem egy – úgy grafikájában mint zenéjében – erősen Banjo-Tooe hangulatot árasztanak, a feladatok típusai, illetve azok rendszerezése pedig erőteljesen emlékeztet az embert a Jak és Daxterre. Szóval egy eredetiségviszálgatón nem igazán megy át a játék

Ez mondjuk még csak a kisebbik baj, hiszen hal’ istennek a Krome Studios egész ügyes tolvajnak bizonyult, s egy pólas játékok raktak össze a loppott holmikkal. Az igazi naglival az, hogy a gyakorlattal rendelkező platformmágnusoknak túl kevés és könnyű ez a játék. Az opadók példái egyáltalán nem kell keresni, sőt taláthatunk mágneseket, amelyekkel egyenesen magunkhoz vonhatjuk őket. De továbbmegyünk: még az extrák sincsenek igazán elrejtve. (Tasman tigrisek kepeket szedhetünk össze, amelyekkel rajzokat nyithatunk meg.) Az is érdekes, hogy tigris létere Ty szinte percekig képes a víz alatt maradni. Az ellenfelek meg roppant kevés: hiába úldoznak minket, hiszen szökő-ekenként egyszer ereszkünk el egy pofont, tehát bőven van időnk elientamadásra lendülni. Ha meg nétan mégis bekápnánk pár nyaklevest, az sem tragédia. Mint minden platformjátékban, Ty is fel tud vanni életerőt (vagyis bonuszokat) (párkét), és éleket is (Ty fejek), melyeket bőségesen ad a játék Gondokdórára megnit csak nincs szükség, mert nemcsak az opák, hanem még konkrétan útjelző nyílak is mutatják a helyes utat. Sőt van egy bármikor elődhívható térkép is. Mi a Jak és Daxterben minden munkaadóra és feladatra magunknak kellett rábukkannunk, addig itt kérdőjelek mutatják, hol vannak a tojások. Összegezve tehát: a minimál logikát kívánó feladatok, a cuki karakterek, a kissé gyermeties történet mind arra engednek következtetni, hogy ez a játék elsősorban ifjabbközlet készült. Persze el kell ismerni: vajon miért is kene mindenképp csak a megszálított játékosokra gondolni?

V.Z.
vzoli@ipma.hu

DISZNÓSÁG...

... hogy minden főgonosznak ilyen nagy-nak kell lennie! Persze sok lud disznó győz, és ez jelen esetben – vagyis az első főkolompósnál – is igaznak bizonyult. Vádkán barátunkal ugyanis úgy kell magunkra uszítanunk, hogy lerombolják a természetvédelmi lakóit, akik persze azonnal ellentámadásba lendülnek. A játékban valamennyi Talizmán megszerzéséhez le kell váganunk egy ehhez hasonló szörnyzajlót.



MELLETTE

PEREPUTTY

ÖSSZETEVŐK

ÍTÉLET

- Minden pályán kalandos küldetések
- Egyre fejlettebb bumerángok
- Jópofa főellenesek

- Jak és Daxter Sony
- Crash Bandicoot: WOC Universal Interactive
- Ty the Tasmanian Tiger Electronic Arts

GRAFIKA	83
HANG	80
SZAVATOSSÁG	60

75

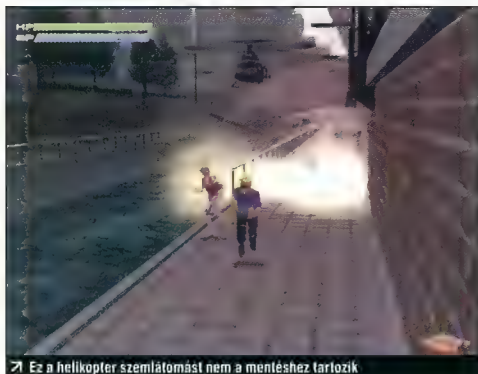
ELLEN

- A feladatok 90%-a nevelésesen könnyű
- Kevés a pálya
- Kicsit kapkodva követi a főhőst a kamera

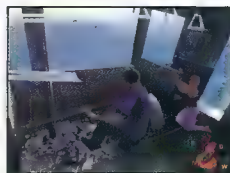
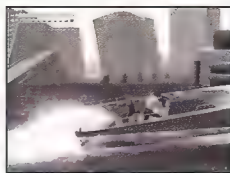
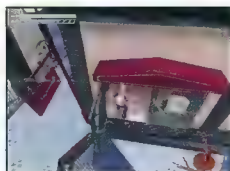
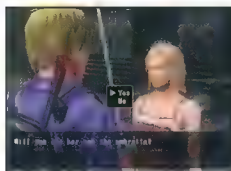
1 játékos

PAL

WWW.UK.EA.COM



➤ Ez a helikopter szemlátomást nem a mentéshez tartozik



➤ Nagy súlyt cipel a hátán egy főszerkesztő – őt meg az alkalmazott

■ A Richter-skála szerint tízes erősségű

SOS THE FINAL ESCAPE

TÍPUS **AKCIÓ** KIADÓ **ATARI** FEJLESZTŐ **ATARI** MEGJELENÉS **2012. OKTÓBER 12.** NTSC **YAMAHA** **19** PAL

Képzeltük magunk elé a következő helyzetet! Fialat, kezdő újságíróként életünk nagy lehetősége potlyant az előttünk: az ultramodern metropolisz, Capital City fele tartunk, ahol egy állás vár ránk az egyik legnagyobb napilapnál. Már a repülőtér elhagyása után, vajon milyen karriert futathatunk be, és folytatjuk az álmodozást a vonaton is, ami a repülőtérrel átviszi a városnak otthont adó mesteres szigetre az érkezéskor. Minden okunk megvan rá, hogy bizakodva tekintünk a jövőre, de egyszer csak hirtelen filmszakadás következik be...

Ki tudja, mennyi idő telik el, és zúgo fejfel eszmélünk. Még mindig a vonaton vagyunk, csak hogy minden az oldalára van borulva, s rajtuk kívül senki sincs már a kocsiában. Aztán rádöbbenünk: nem is a fejünk zúg, hanem az egész kocsi remeg. Nagy nehezen kiláncoljuk, s szomorú látvány tár elénk: egy földrendes következtében Capital City romokban hever – a jövőképpunktel egyetemben. A

katasztrófa ráadásul nem múlt el. Erőteljes utórendések érezhetők, ezért immár csak a túlélési ósztón vezérli minket. A tenger felett átvészeli, több kilométeres távra éppen összedől a készülő, ajánlatos tehát sürgősen odoállni. A romos állapotokat figyelembe véve nem könnyű: autóröncsokon kell átmászunk, s a már leomlott szakaszoknál keskeny vasgerendákra vagyunk kénytelenek egyensúlyozni. Vegre felcsillan egy reménysugár: emberek látunk egy helikopter felé rohanni – ezek szerint meg tart az evakuálás. Pechünkre azonban a helikopter nélkülünk száll el, s csak későn veszek minket észre, mert a landolási zóna abban a pillanatban leomlik, amint a gép felmelkedik. Csekély vigaszt nyújt, hogy ledobnak nekünk egy túlélt csomagot. Ráadásul az is hogyan ér földet? Hát persze, hogy egy félg már a mélybe kíváncskozó autót motorháztetejére. Ott állunk tehát egyedül a somni köcsöpön, s már csak a saját lelkierőnkben bízhatunk...

Ritánk okoz igazi örömet, amikor egy japán

játék úgy jut el hozzánk, hogy több hónap kesélssel sikerül csak valamelyik kiadóval angolul (illetve egyéb európai nyelveken) is megajándékolni, mert hát a minőségi címeknél általában meg van oldva a terjengés, ezért a fenti említett játékok többnyire a "jutottak meg" kategóriába tartoznak. Szerencsére azonban az SOS The Final Escape esetében nem állja meg a helyét ez a sztereotípi. Aki egy kicsit is figyel a japán megjelenéseket, annak talán mond valamit a Zettaizetsumei Toshi megnevezés (a változatosság kedvéért egyebeknél Amerikában meg Disaster Report néven fut a játék). Gorgan kolléga anno nem átalította a Shenmue-vel párhuzamba állítani, ami mondjuk azért elég erős túlzás volt a részéről, de valóban egy különleges alkotásról van szó: amilyen tökéletesen lemodelleztek a Shenmue-ben egy élő nagyvárost, olyan ügyesen kreáltak az SOS-hez egy halálsáratélt. A játék rendkívüli tavolságban kirajzol mindent, ezért egészen megdöbbentő a látvány, ahogy például meg

van csavarodva a magasban futó autószeráda. (Sőt az utórendéseknél azt is jól látni, ahogy a hatalmas vasbefon-szerkezet megmozog.)

Ez a játék tulajdonképpen egy olyan túlélt horror, ahol nincsenek zombik, de még fégyverek sem. Na jó, eldörögtél párszor egy puskát, sőt egy bazookát is, de azok sem a mi kezünkben, hanem éppen hogy hűsünket veszik célba. Az igazi veszélyt azonban nem ezek, hanem a természet elszabadult erői jelentik. Az utcákon járva hatalmas betondarabok és vasgerendák polyognak a magasból, sőt bármikor ránk omolhat egy egész épület is.

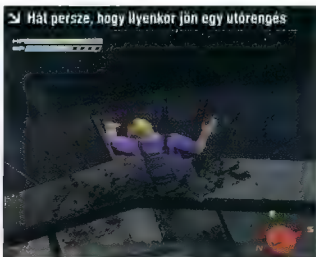
Már az alapszituáció is roppant érdekesítő, ugyanakkor remek sztori is párosul a dologhoz. A főhős, Keith Helm egy teljesen hétköznapi srác, aki pusztán el akar menekülni a káoszból, de mégis – újságíróvá rennek köszönhetően – egyre mélyebben éssé be magát egy sötét ügybe. Bár a város már teljesen elnéptelenedett, új főszereplője gyertyafényénél is tovább dolgozik, s örömmel veszi a fiatal munkaerő érkezését. Elküldi



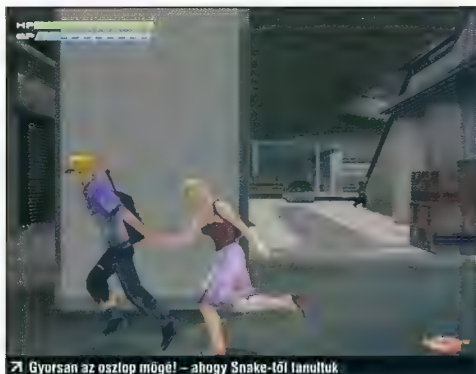
➤ Ezt aztán remek lesz felvenni!



➤ Szökünk a szökőár elől



➤ Hát persze, hogy ilyenkor jön egy utórendés



➤ Gyorsan az oszlop mögé! – ahogy Snake-lól tanuljuk

hősnünket oknyomozó körúra egy csapattal szem vesztelen társaság, s Keith ennek során kiderül, nem is biztos, hogy csupán a természet szépsége okozta a katasztrófát. Ennek a klotnak a birtokában emberünk halálát ellenségeket szerez magának, sőt a híressé beültetett kedvesének is. Karent még a híressé sikert kimentenie egy lesodródó vonatkoszóból, s a lány onnantól fogva végig vele marad – a nők jó szokása szerint hol segítve őt, hol pedig hátráltatva.

Zemálsán sikerült összevonnunk a történet elemét, úgyhogy bár tulajdonképpen mindegyik csak menekülünk valami vagy valakik elől, mégis minden egyes epizód más és más. Nehéz Lárát megszégyenítő akrobatamutatóvanyokra van szükség a magában, néhol meg Solid Snake-féle somfordálást kell bevetni, hogy elkerüljük a talákozást két bértyükössel. A kalandjéleket kedvelők nagyrá elterelhetik, hogy a történet több szálán is futtat. Vannak bizonyos pontok, ahol párbeszédet rendeztünk a valóságunk – mondjuk elvettük, segítettünk Karennek megkeresni a kutyusát, vagy inkább megcukra a dolgunkat. A cselekmény elvezetésére szintén nem lehet panasz. Például csak egy szöve nének lehet annyi esze, hogy amikor a kis Gán (egy hűvák) a nyomváltó (bet) lerohan egy omladozó metróállomáshoz, akkor gondolkodás nélkül utasztatásd. Nala már csak emberünk nagyobb ókor, aki a csinos lányka két szép szeméért követi a példáját.

➤ Katasztrófahehelyezekben természetes a fosztogatás



a helyszínen, ebből adódóan az a leg-észesebb, hogy elhasználnak mondjuk kőszírt vagy elsősegélyszagot – még ha csekély szükségünk



szükséghez továbbá a is kedvet adhat, hogy egy rakás lényegtelent dolgot is beszerezhetünk: gyűjtöhetünk rányitjuk, felvehetünk szemüveget, sapkát és egyéb ruhadarabokat, amiket viselhetünk is. Minthogy hősnünk saját szemzőgéből körbenézhetünk, nap-



is van gyogyulása. Esetenként a tárgyakat szélsz szedhetünk vagy osszerakhatunk – például kszedhetünk egy elemámpaból elemet, hogy berakjuk valami másba, stb.

Az irányítás nagyon praktikus, amár van néhány modzolat, amit csak ritkán, speciális szituációkban kell bevetni, és minthogy a játék nem oktat ki minket ezek hasznárol, elakadásra adnak lehetőséget. Ide tartozik a megkapaszkodás modzolat, amivel egyrészt biztos pozíciót vehetünk fel, amikor nagy a föld (az orra esésektől csökken az energiánk, több emelet magasságon megcsúszni pedig még kevésbé tanácsos), másrészt ha lehetőség (valami kis zug) van rá, fedezékek húzódhatnak a leomló törmelék elől. Még ritkábban van szükség a kilabálás modzará – csupán egyszer vagy kétszer kell Karenit külön felkeltani, hogy kövessék minket. Ráadásul itt kell meggyőznünk: álgondatlanságra váll, hogy igaz! Al hán a minket üldöző bértyükösköket, tehát nyugodtan ordítalhatalunk, a fulbóktól sem mozgáljuk. Erdékes modon az ugrasokhoz nem kell gombot nyomni: ha futás közben érünk egy platform széléhez, akkor ugrunk, ha pedig gyalogolva, akkor leereszkedünk. A nagyobb lyukakba való bemaszás szintén automatikus.

Most, hogy minár ismertettém a lényegesebb modzokat, aligha akadtak el a nyájas olvasó, mert a sosen kérdéses, merre kell menni. A hátunk mögött hagyott ultra rendszerint rámozik valami, ezért mindig csak az előre irány jétezik – egy csak meg kell keresni az utat, ahol meg nem voltunk. Elakadások nélkül kb. 5-6 óra alatt lehet végigmenni a történeten, ami alapvetően nem túl jó egy kalandjátéktól, de az elagzasoknak hálá befejezés is van, ami nagyban javít a szavatozáson. Az újrátjá-

szeműveg viselése esetén meg színesben is fogjuk látni a világot. A játék végén extra opciók is nyírnak, amitt nevezhetünk akár képgállanának is, de egy kicsit egyenlő dolgot van szó. Tudni kell hozzá, hogy Keith találkozik egy még nála is rámenősebb fotónörrel, aki a történet során többször is elkattintja a fényképezőgépet – Greg fotóalbumában tehát ezeket a képeket nézhetjük meg, miután már legalább egyszer végigtáztottuk a kalandot.

A játék grafikáját már volt alkalom dicsérni, azonban azt el kell ismernem, nem minden terén tökéletes. Szemlatomast nem mindenhol készülték fel az alkotók motion captured mozgásokkal, így például természetellenes, ahogy a bértyüköskök kiugranak a helikopterükből, és frankon „belecovekkelnek” a betörőbe. Még csúnyább, hogy árnyékokról egyáltalán nem beszélhetünk, hiszen a karakterek árnyéka is a legremitvebb modon, csupán egy ovális folttal van megoldva. Vesszont ezzel ellentétben más effektusok nagyon profásak. Amikor találunk egy zseblámpát, egészen meglepődtem, milyen korrektül néz ki a fénycsóvája – még ha az is világít a falakon... Kellemes szépségrekőrl teszt tanulmányozást a karakterek megformálása is, aminek erdesek adalék, hogy a főhősünk egyre rongyosabbak lesznek a hányattatások következtében. A súlyos törmelék mozgásában, a hatalmas házak leomlásában pedig kétségtelemlen jélese vizsgálták az alkotók. Törvedik, recseg-roppog a beton, majd lassan megindul lefelé, és nagyot szól a földbe csapódva, avagy víze ékező vízei géprekelt produkció. Aprópó recsegés-roppogás! Először jók fokozták a veszélyes helyzetek létezőségeit Amikor mondjuk egy felrobant tárlatlyüksé miatt langoló olaj felett kell egyensúlyoznunk, szinte az arcunkba csap a forróság, ahogy morajlik alattunk a tűz. Hasonlóképp az egyszerű cipőkopogásra is nagy gond fordítottak, ezért mindig hallani, ép milyen taláron járunk.

A témaválasztás már maga is ügyes volt (hírtelenjében nem is tudok említeni egyetlen „Katasztrófajátékot” sem), amitt tehát rendkívül hatékonyan, és nem utolsá sorban látványosan alakították ki az írem. Az igényes kalandjátékok kedvelők nyilván meg egy folytatást is szívesen látnának.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE

- Szépen felépített (és lerombolt) város
- Kalandos, akciós, lapakodós epizódok
- Sokfajta befejezés

ELLENE

- Nincsenek igazi árnyékok
- Az ellenségek elég ostobák
- Az animáció nem mindenhol tökéletes

PEREPUPTY

- SOS – The Final Escape
Agatec
- Shadow of Memories
Konami
- Prisoner of War
Codemasters

1 játékos

PAL

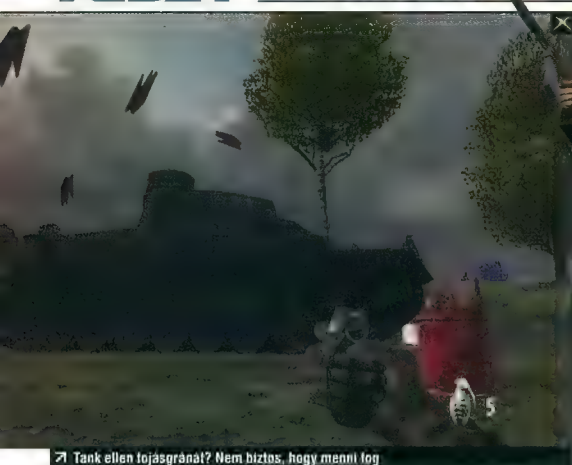
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	88
HANG	94
SZAVATOSSÁG	80

WWW.AGETEC.COM

ÍTÉLET

91



▶ Tank ellen főtájsgránát? Nem biztos, hogy menni fog

■ Ez a két verzió is megérdemli a Dicsőség Érmét

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

TÍPUS FPS KIADÓ/FEJLESZTŐ: ELECTRONIC ARTS MEGJELLENÉS: 2002.12.06. PAL

A Medal of Honor, majd a Medal of Honor Underground számtalan FPS-rajongó kegyébe ferkőzött be, ám nagyjából két dologra vezethető vissza. Egyrészt a konzolok számára addig elég keves first person shooter készült, másrészt a II világháborús környezetben játszódó dolgok mindig is kelendőek voltak. A néci horák megalkotása kétségkívül izgalmasabb feladat, mint aprócsprő idegen lényekre lövöldözni, amilyen játékokkal már tele van a padlás. Tavaly nyáron aztán folytatódott a sikertörténet, s az első MOH-ból megismert Jimmy Patterson immáron ez is egy exkluzív Sony-játék maradt, de aztán fordult a kocka, s így most már multiplatform játékként még több játékos élheti át a nem mindennapi háborús kalandot

A MOH Frontline nyilvánvalóan azzal hívja ki

magának az elismerést, hogy a küldetéske jó része már nem is egy játék benyomását kelti, hanem inkább azt az érzést kelti, hogy egy film főszerepében tetszeleghetünk. Akár nevén is lehet nevezni a gyereket: mintha a „Ryan közlegény megmenetése” jelenete élveződne fel (rosssmúl: meg mintha a dialógusai is...), Mint ahogy Spielberg filme, úgy a játék is a normandiai partaszállással indít, ahol Jimmy Patterson csupán az egyik katona a számtalan hullajelölt közül. Természetesen az Omaha partszakaszon gázol ki a vízből, amit aztán a történelmes nem véletlenül illetett „véres” jelzővel Jimmy bőrébe bújva eleinte csak nézhetünk, mint a moziban: a csapatszálító hajó fedelzetén maximum körbékémlélhetünk, s láthatjuk a körülfutott becsapódó lövedékeket, a magasban elhúzó német vadászgépeket, és végnezheljük a bajtársaink halálát, akik egy másik hajóval utaztak, s egy szimplifikáltas által súlyideknek

a tenger fenekére. Gondos rendező munkáról tanusodik minden apró részlet, különösképp az, amikor végül találhatunk a saját hajónk is, és a légnyomás kirepít emberünket a tengerbe. A víz alatt úszva – miközben a németek folyói buborékszikokat húzza cikáznak mindenféle – végül nagy nehezen kikaszálódunk a partira, ahol megkapjuk az irányítást, és hozzáláthatunk a feladatunk teljesítéséhez.

A játék összesen 19 küldetésből áll, melyek mindegyikén belül több részfeladat is adódik. Elsőként például fel kell keresnünk a parton a szárazosunkat, aki kádja a parancsot: fedezni kell négy bajtársunkat. Őda kell tehát húzódnunk a megakadt katonához, és tuzet kell nyitnunk a megakadott előmeredő gepussákra, amelyek épp felénk szórják az áldást. Hasonlóképp segíteni kell utána az utolsó is, aki egy átjárót robbant a partól védő szögdeszdrókon, minek eredményeként meg tudjuk közelíteni az



egyik német gepussát, amit a tulajdonosai ellen fordíthatunk. Miután kifüstöltünk a parttól két gepussafészkét, a megisztított terepen át jönnék utánunk a többiek is, és megkezdhetjük az egyik bunker elfoglalását – azaz jöhet a

következő küldetés.

Az egész játék összesen hat főbb részre oszlik, melyek mindegyike valós harcatereken zajlik. A játék végéig az, hogy melyen benyomulva az ellenséges vonalak mögé megszeresszük a szuperhős HO-IX csapatszárny-rajpúgép prototípusát. Az elkészítésnél frónkon el van magyarázva, épp milyen hadműveletek folynak az adott terepen, s hogy ebből adódóan mire számíthatunk, illetve mit kell tennünk. Ha netán időközben elfelejtünk a tervet, vagy egyszerűen csak nem figyelünk oda, semmi gond: a Starttal bármikor behívhatjuk a feladatunk listáját. Ez a lista változatos képet mutathat, hogy csak néhány példát ragadjunk ki: tönkre kell tenni az ellenség járművét, szét kell törni a nasztokat (amikkel az ellenség rendszeresen erősítést hív), bombát kell halasztani, ami ki kell szabadítani valamit, vagy épp meg kell semmisíteni valakit. Noha a zónák csak az ilyen konkrét fordulóponthoz utal meg, tovább, a játék azért hű maradt a műfajához: sokat kell löni, és keveset gondolkodni. Egyszerűen haladni kell mindig folyamatosan előre, s ha valami akadályba ütközünk, megtalálni a problémára a megoldást, ami az esetek többségében igen-csak közel van magához problémához.

Ahogy a szövetségesek nyomulnak be Európa belsejébe, Németországba előre, s ha valami városokban egyre keményebb ellenállása ütközik, s nagyon heves utcai harcokba keveredünk. Kapujakból kell kifutótnunk az

▶ Csendőúr, engem nem fog letartóztatni!

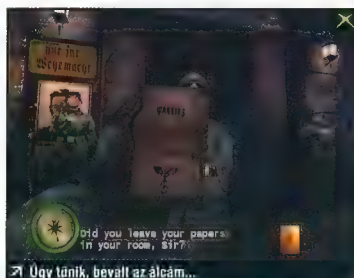


▶ Most még minden nyugodt – de már nem sokáig



▶ Bizonyára rossz érzés pisztolydörrenésre ebredni




↑ Úgy tűnik, bevált az álcám...

↑ ...már ameddig nem hiányolta a lulaj

ellenségét, illetve biztosítani a mieinknek az utat, akik valóban velünk együtt harcolnak. Hó-si halált halnak, illetve szerencsésebb esetben vonulnak előre, és elfoglalják a kulcsfontosságú pozíciókat. Igaz, ahogy a játék nehezeedik, úgy egyre inkább magunkra maradunk. Főleg akkor, amikor más a frontonál mogott kell dolgoznunk ilyenkor az is előfordulhat, hogy áruhat kell oltatni, s német tisztként kell bejutnunk valahova. Mondjuk mivel egy FPS-ről van szó, az utóbbi típusú trükkös részek persze nem tartanak sokáig, de azért mindenképpen érdekesek.

A használható fegyverek skálája igen széles, amik annak köszönhető, hogy a magunkkal cipelt szövetséges haditechnika mellett elorozhatjuk az ellenségeink cuccait is – magyarázunk különböző gyártmányú pisztolyokkal, géppisztolyokkal, és géppuskákkal vehetjük célba a firtakat. Talán a legértékesebb eszköz a mesterlövész-puska, ami gyakran nekilözhetetlen is. Amikor orvlövésznek lesnek ránk egy heli tetejéről, csakis úgy boldogulhatunk, ha mi vagyunk a szemületesek, s mi vesszük előbb észre a másikat. Az állványra szerelt géppuskák elfoglalása szintén stratégiai fontosságot lehet, mert a tankokat ezekkel intézhetjük el a legkönnyebben. Remek róka, hogy mindezek mellett (ármeiket) is elfoglalhatunk: sinatol-unak utazhatunk, avagy az egyik pályán egy egész páncélosot is zsákmányolhatunk, s kedvünkre dúrgathatjuk a szerelvényeit hatal-

mas lövegeivel

Az új verzióról elsőként azt kell megállapítanunk, hogy ugyanolyan jók lettek, mint a PS2-es, ám ez a kijelentés kettefelepp értelmezhető. Egy felől nagyon király volt a játék már korábban is, ezért elrontani nem igazán lehetett, másfelől viszont akadtak hibák, amiket illetet volna kijavítani az ellett fél év alatt. Az egyik ilyen hiba az animáció néha megcsúsz, hogy nem úgy terulnek el az ellentek, ahogy azt a szerkesztők meg kívánják. A másik – és valamivel jelentősebb – negatívum pedig az ellentek következőtellen intelligenciája. Az odáig remekül működik, hogy a katonák igyeksznek fedezékbe húzódn, csak hogy elég pusztán turemek lennünk, s előbb-utóbb előbújnak, remek célpontot kínálva fel. Az is bennél néz ki, amikor két gyantulan kalona ucsóróg vagy epp áldogál egymás mellett, kilúgja az egyiket, de a tassa oda se bagozik. Egy Halához szokott X-box-olásoknak az ilyenek különösképpen szurhatják a szemét.

Az Xbox és a GameCube-verzióban vegre többjátékos mód is választható, ami valódi upónság – kár, hogy csakis deathmatcheket lehet játszani. Összítort képernyőn akár negyven is lehet nyomni, s csapatok alkotásánál is lehet. A multiplayer módhoz természetesen speckó arenak lettek kralva, jölhet az egyjátékos pályák elemét használták fel a megepitésükhöz, ezért nem túl nyérők – afféle takolmányoknak tűnnek. Közülük szabadon

választhatunk, mint ahogy a körülményeken is módosíthatunk. Megadhatjuk, hogy milyen fegyvereket lehessen használni, mennyi kil legyen szükséges a nyéréshez, mekkora legyen a pályához tartozó időlimit, el lehessen-e találni a csapatátársat, valamint hogy milyen zene menjen a háttérben

Az új üzemmódnak alapvetően örülni kéne, azonban valószínűsíthető, hogy nem sokan fogják igénybe venni. Ugyanis az a helyzet, hogy az egyjátékos módhoz tervezett fegyverek nem ugyanaznán be a multiplayer módnál. Túl lassúak, gyakran kál toltak el, ezért igencsak nehézkes a hatekony játékok

A játék grafika vajmi keveset változott a PS2-verzió óta, és ez elég szembeütő mind a GameCube-, mind az Xbox-verziókban. Kiváltékk a textúrák minőségében mindkét platform sokkal többet is tudna nyújtani. Ugyanezt lehet elmondani a látványeffektusokról is, pontosabban azoknak a hiányáról. A legértékesebb Xbox-játékban is szépen csillamlanak a vízfelületek, itt pedig a partvonalas pályán meghagyták a síma textúrából álló hullamókkal. Szó se róla, azok így sem festenek rosszul, de aki már hozzászokott a jához, az lehet, hogy elégedetlenkedik miatta. Minthogy méltatlan-kodhatunk az egymásba sűpődő pillanatok, vagyis a falakba lögő hullák miatt is. A képfirissítés sebesség viszont remek, hiszen a PS2-változathoz képest Xboxon jóval smábbak a mozgások. Elégtelleg a Nintendo-változatnál szintén kéne valami hasonló tapasztalunk, de az igazat megvallva ott átvesszműl nincs szó

Az audio maradt a régi, de minthogy ebben a tekintetben a legcsekélyebb negatív kritika sem merült fel, ez az abszolút pozitívum. Michael Giacchino szimfonikus zenekarra írt műveivel aligha passzolna bármi is jobban a háborús témához. Az EA remekül választotta meg a zeneszerzőt, aki önmagában is egyéni atmoszférát teremt a különböző országok pillanatszerű tájához. A robbanások és a fegyverek ropogása mindeközben Pro-Logic Surroundban szólnak GameCube-on (is), az Xbox pedig Dolby Digital 5.1-et használ, ami kétségtelenül a legteketele-sebb élményt nyújtja

A végelszámolásnál tehát megállapíthatjuk: az Xbox-verzió a legszívnálalább, míg a GameCube és a PS2 teljesen egyalban van – persze a multiplayer játékok nem számítva, ami azonban olyan, mintha ott se volna. A konverziók jól sikerültek, de mivel csekély mértékben használják ki a gépek tudását, azért nem lehetünk 100%-ig elégedettek.

V.Z.

vzoli@ipma.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az EA Games és a EA GAMES által támogatott játékok közötti verseny.

Ki játszotta Ryan közlegény szerepét Spielberg filmjében?

A verseny a EA Games és a EA GAMES által támogatott játékok közötti verseny.

MULTIPLAY!

A verseny a EA Games és a EA GAMES által támogatott játékok közötti verseny.



MELLETE

- Teljesen hihető háborús atmoszféra
- Remek küldetések
- Korhű és élethű fegyverek

ELLEN

- A grafika semmit sem változott
- Gyenge multiplayer pályák
- Az AI hibái megmaradtak

PEREPUTTY

- Halo Microsoft
- Medal of Honor: Frontline Electronic Arts
- Time Splitters 2 Eidos

1-4 játékos

ÖSSZETEVŐK

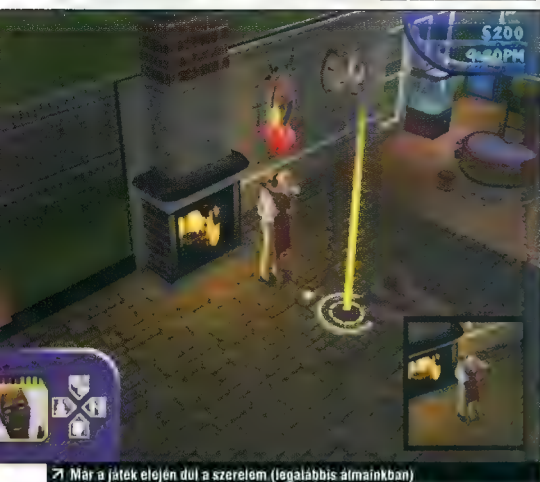
GRAFIKA	85
HANG	98
SZAVATOSSÁG	78

PAL

WWW.EA.COM

ÍTÉLET

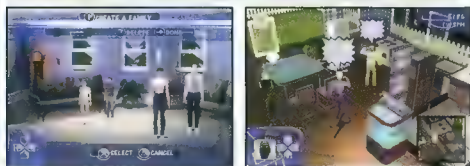
87



7 Már a játék elején dől a szerelom (legalábbis álmainknál)



7 Két lányka már szerelmes belénk, most akkor rámegyünk a harmadikra!



■ A mindennapi élet talán nem is olyan unalmas

THE SIMS

TÍPUS EMBERSZIMULÁTOR KIADÓ FEJLESZTŐ MAXIS MEGJELENÉS NTSC 2003. 01. 30 PAL

A videójátékok szerzői előszeretettel alkotnak képzeletbeli világokat történetükhöz, de még ha helyszínek a mi kis világunkat is választották, a szereplők akkor is majdnem kizárólag a fantázia szüleményei. Ehhez képest elég megdöbbentő volt, amikor Will Wright, a Maxis csapat játéktervező gényusa a The Sims című játékához a valóságot választotta, valóságos szereplőkkel. Már maga a

játék alapötlete is eleve megdöbbentő volt, hiszen azt vette a fejebe, hogy az emberek mindennapi életét fogja lemellőzni. Aki még a megvalósulás előtt hallott erről az agymentől, kivétel nélkül csak legyintett rá: ugyan miért akarna bárki is olyan játékkal játszani, ami azt modellezi, amit egyébként is egész nap csinál? A piac azonban egy kicsit másként reagált erre az egyedi elképzelésre: a játék három éve jelent meg először PC-re, és toronymagasan minden idők legnagyobb példányszámában forgó játéka lett ezen a platformon, és kiegészítőivel együtt már túl van a tízmilliárd eladott példányon.

Ha valaki azt gondolná, hogy a pénzgár csak simán ártott volna a játékok PS2-re, az most kivételesen téved. Az eredetihöz képest nagyon sokat változtattak rajta, kezdve onnan, hogy kontrollereire optimalizálták a kezelést, és abból adódóan tényleg teljesen három dimenziós megvalósítást kaptak. Ez kezkenlévőbb talán nem is lehetne: a „pointer” egy függőleges sárga fény-sugár, amely körül az analóg karokkal forgathatjuk a kamerát, illetve zoomolhatunk, és ezzel választjuk ki, hogy karakterünk hova

menjen, illetve azt, hogy melyik tárggyal/szemellyel kezdeményezzen valamilyen akciót.

Ugyancsak kellemes újdonság, hogy az alapjátékhoz hozzátették egy „campaign”-szerű, hat „küldetésből” álló sorozatot is (Get a life), amelynek teljesítése után megnyílik egy kétjátékos multiplayer opció is. A campaignben tulajdonképpen egy ember életét játszhatjuk végig (habár azt legyük hozzá, hogy ez az ember nagyon is amerikai életformát folytat), kezdve onnan, hogy anyja nyakán idegél, és pénzt tárlai tőle. Később munkát talál, kibérli egy lerobbant házat, majd összeköltözik a barátjával, majd hamarabb új társberlő után kell néznie. Idővel aztán szerelembe esik, megcsúsz, majd jönnek a gyerekek, akiknek az utolsó küldetésben legalább A–jegyet kell elérniük az iskolában...

Az egész a karakterünk (vagyis Simünk) megalakításával kezdődik. A név megadása után meghatározhatjuk nemét, valamint külső és belső tulajdonságait. Előbbiek a játék szempontjából tulajdonképpen lényegtelenek, az utóbbiak már kevésbé: a szereplőkhöz hasonlóan hat tulajdonság (ügyesség, komolyság, lustaság stb.) között oszthatunk el 25 pontot. Egyébként tök poén, hogy az égő jegyek alapján előre le van tárolva 12 karakter, és aki hisz ebben a horoszkópos marhaságban (mármint hogy a jellemet különféle bolygók határozzák meg), az tökéletesen azonosíthatja is a jellegzetes típusokat. (Szerintem a legkomolyabb hibája a programnak az, hogy a nyílas karakter rendelkezik a játékban a legszörnyőbb előzártsá – míg szerintem a való életben a nyílas egyszerűen a léteetlenség, az általános harmónia és persze a szerénység

megtestesítője...) Cél szerző egyébként olyan karakterrel indult, amelynek az intelligenciája és a kedvessége eleve magas, mert egyrészt ezekre lesz elsősorban szükség a többi küldetésben, másrészt pedig az ügységek jellemvonásait a játék során ügységek növekedni fog. (Azonkívül ne legyen kimondottan lusta se, mert az nem szokta magától lehúzni a slótyit...)

A játékban Simünk életének minden egyes apró dologát nekünk kell irányítani, kivéve azt, amit a munkahelyén művel. Az ember nem is gondolná, hogy mennyi mindent csinál, amikor éppen nem csinál semmit! Eszik, tévét néz, beszútolkodik, kimegy szítrire, behozza az újságot a kapu elől és így tovább. A karakterünk feje feletti buborékbeli átalában mutatja, hogy mi az, amin éppen emberként esze jár, de alapvetően érzelmi a motiváció menüben lévő nyolc kijelzőn is nyomó követője. Itt látható, hogy a Sim mennyire éhes, tisztá, fáradt, milyen a szociális kapcsolata, mennyire érzi kényelemben magát, mennyire szorítja a szükség, milyen hangulatban van és mennyire tetszik neki az a szoba, amelyben éppen tartózkodik. A motiváció természetesen egymásra is hatással vannak: ha teszem azt nem kuldijk (engedjük ki) WC-re (ahol nyilván személyiségi jogának védelmének takarjék el akció közben), amikor a nagyobb dolgok szűlése egye surgetőbbé válik, akkor hamarosan maga alá fog piszkálni, és a higiénia, hogy melyik zuhánban, teljesen egyértelmű, hogy melyik motiváció hogyan lehet pozitív irányba terelni ha éhes, akkor nyilván a frígóban kell megoldást keresni, ha piszkos, be kell ültetni a kádba, míg ha az energia alacsony, akkor le kell dőlni vele szunyókálni.

A szociális kapcsolatok szintje az ismerős Símekkel áptott kapcsolatunk színvonalának átlagát jelöli. Ez a kedves mamát (illetve a családát) leszámítva mindig nulláról indul, és eleinte beszélgetéssel növelhető, akár telefonon is. Ha a csvegesben megvan az összhang, akkor zöld plusz jelek mutatják a Símek feje felett, hogy növekszik egymás iránti szimpátiájuk (a piros minuszok meg nyilván azt, hogy eddigi szimpátiájuk némi károsodást szenvedett). Hogy ez a szint növekszik, úgy lehet rávenni őket egyre többször, hogy meglátogassanak bennünket, egyre több beszélgetéssel pedig újabb lehe-





tősegek is elérhetővé válnak: dicsérhetjük őket, meglátogathatunk velük, táncolhatunk, aztán idővel akár átolehetjük is megcsokolhatjuk őket. A játékból feltűnő Símek egyébként előre leírt saját egyéniséggel rendelkeznek, így eltérőek a reakcióik is (Zara például utálja, ha csiklandozom, Layla viszont odáig volt érte), és vannak köztük olyanok is, akikkel ellentétes tulajdonságaink miatt eleve unszimpatikusak vagyunk egymásnak. Őket lehet például bescsmélni, nemtőfőn verni. Ugyanúgy eltérőek és változhatnak egymás iránti érzelmek is: az egyik karaktereként például Pauline és Fran bécit fűztem külön-külön, aztán amikor már mindketten piros szívcséket eregettek irányomban, akkor meghívhatunk őket egyszerre. Talán mondani sem kell, hogy egymással beszélgetve kizárólag csak piros minuszok repkedtek körülöttem, és a virtuális mamám is legalább annyira utálta őket, mint a valóságos a barátomomat... (Végül aztán Zart vettem feleségül, mert úgy döntöttem, hogy a piros ruccijában Penelope Cruzra emlékeztet, és egyébként is tetszett a fekete tangája...)

A többi motiváció közül még a Fun, azaz a kedélyállapot a fontos, amely folyamatosan csökken, amikor éppen nem valamilyen szórakozással mulatunk az időt. Márpedig ezt muszáj lesz rendszeresen feltöltőznünk, mert minden egyes küldetésben az egyik feladat az, hogy előléptessenek bennünket a munkahelyünkön, az pedig csak úgy érhető el, ha nagyon vidáman megynék dolgozni, továbbá rendelkezünk az időléptetéshez szükséges képesség kívánság szintjével. A játékból összesen hat képességet sajátíthatunk el: konnyul tudományok (erre – kicsit időtől el – azért van szükség, hogy az első küldetésben főzzünk valamit a kedves mamának, ő ugyanis addig nem tud med-

gának automatikusan ebédet generálni), technikai képzészet (elromlott háztartási eszközök szervizálásához), kreativitás, testléptetés, logika és vonzerő. Az első kettőt a könyvespolconál levő könyvekől is elsajátíthatjuk, a többihez azonban már venni kell valamilyen eszközt. A kreativitás fejleszthető például festgetéssel vagy gitározással, az értelm tudományosság, a logika szakítással, a karizma pedig azzal, hogy óráig beszélünk úgy tükör előtt. Apró kellemetlenség, hogy Simünk csak akkor hajlandó tanulni, ha elég jó hangulatban van.

Dolgozni természetesen azért jár az ember, hogy több-kevesebb pénz kapjon érte. (Munkát kereshetünk az újságban, illetve ha már vettünk magunknak egy „Microscotch” számológépet, akkor a neten is.) Márpedig arra szükség lesz, mert nemcsak minden egyes étkezés kerül pénzbe, de a reggeli újság mellett heti rendszerességgel a számológép is megállítható, amelyek ki nem egyenlítése hamarosan duhos telefonokat fog eredményezni.

A költségeken túl fennmaradt pénzünket a Build- és a Buy-menüben kell elhárítanunk. A „kell” szócska nem véletlen, ugyanis a legtöbb küldetésben az egyik cél az, hogy emeljük a ház értékét, tehát építsünk hozzá vagy vásároljunk valamit. A Buy-menüben hét témakör (asztalok, székek, technikai kutyák, vizesblokk, háztartási gépek stb.) szerint elosztva különféle holmikkal szíjaz várják a reménybeli vevőt. A kisebb idióta nevezhek (pl. Soma plazma tévé) nem kevésbé idióta termékismertető is tartozik, valamint az, hogy az adott eszköz a karakterünk melyik motivációját és milyen szívanterlen képes kielégíteni. Természetesen eladni is tudunk bármit, például az első pályán, ahol a mama lakásának felszerelt-

ge kicsit szegényes szórakoztató eszközökben, célszerű gyorsan elpasszolni a 3.500 dolláros antik órát, és venni helyette egy VR-sisakot, egy színes tévét és egy hifi-tornyot. Amit nem szabad eladni soha, az meglegen ajánlott minden egyes pályán azonnal megvásárolni, az a betörő-jelző. Néha ugyanis éjnek éjvadán egy szimpatikus, álarccal-zsákkal felszerelkezett ünneber érkezik hozzánk látogatni, és pár értékes dologt megválni visz. Személyesen elkámp nem tudjuk, ha pedig telefonon rendőrt hívunk, az mindig annyival később érkezik, hogy már nem tudjuk elkámp a rabló urat – ha viszont a jelző riaszt, akkor egyrészt a biztosítót kifizeti a lopott cuccok árát, továbbá szép summat is kapunk a tolvaj elfoassát.

Nem is tudom, hogy miért adott ilyen „hasznos” tanácsokat – a The Sims ugyanis az a játék, amivel bárki tud játszani, amennyiben eddigi életét nem a Holdon töltötte. A grafika ugyan nem terbeli agyon a PS2-t (akár PlayStationre is nyugodtan megcsinálhatták volna), de erre a célra tökéletesen megfelel, és tulajdonképpen nem is szükséges említeni több. A hangok tekintetében kicsit szkeptikus vagyok: jóágon ugyan viccesnek tartják a figurák halandzs szövegét, szerintem az „idegesítő” jelző talán erre jobban illik, a játék zeneiségén, hogy elképesztően szórakoztató a hétköznapi életet játszani a Simekkel, már csak azért is, mert ebben a virtuális életben sokkal több sikerélmény vár a játékosra, mint a valódban. Az egyetlen hibájukat pedig pontosan azt lehet felhozni, ami a legnagyobb erőnye is egyben: ha a téma a hétköznapi élet, akkor az idővel kezd unalmasnak válni... Elég kreatív játékosok ilyenkor aztán nekikállnak szórakoztatni témi példát adnak a hőbörzésért, aztán várják, mikor pusztulnak éhen a karakterek. Részemről a WC-csészt adtam el... (A játék egyébként március végén – változtatás nélkül – megjelenik Xboxra és GameCube-ra is.)

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi díktörbőrlőre, az Ecobit Kft. által lefajlított The Sims (PS2) játékok soroljuk ki:

Sorold fel három Sim nevét!

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra vagy borítékban 2003. február 10-ig kérjük címünkre eljuttatni:

MULTIPLAY!

IPMA MEDIA KFT.
1300 BUDAPEST 3., PF. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'The Sims-játék'. A játékból a 2003. február 10-ig beérkező helyes megfejtések vesznék részt, a máhban küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETE

- A játékkötlet
- A PC-változat továbbélt fejlesztése
- Zara fekete tangában :)

ELLENE

- A figurák hangja eléggé idegesítő
- Az alapötlet magában hordozza, hogy hosszabb távon unalmasnak válik

PEREPUTTY

- Harvest Moon
- Natsume/Ubisoft

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	65
SZAVATOSSÁG	84

ÍTÉLET

78

2 játékos

PAL

WWW.EA.COM



➤ Egy vak harcosnak arra sincs szüksége, hogy ellenfele teli torzuljon



➤ Egy-két-há, kiróg!



➤ Ezért megéri harcolni!



➤ Csúf idők köszöntenek Mokapra...



➤ Gyere szépen Scorpion papához!

■ A közelmúlt legnagyobb meglepetése!

MORTAL KOMBAT DEADY ALLIANCE

TÍPUS **KIADÓ** FEJLESZTŐ **MEGJELENÉS 2002.12.14. PAL**

Bár az első és a második rész meglepésszerű (1992, 1993) a Mortal Kombat volt „A” vereségek játék, ezt követően a sorozat erős melyrepedésbe kezdett. Már a harmadik rész sem volt az igazi, nem is beszélve a negyedikről, és az után megjelent különböző, igen ócska verziókról (Gold, Ultimate, Trilogy, Mythologies, Special Forces). Ezért aztán nem sokan lelkesedtek annak halatán, hogy a Midway fejlesztői az ötödik részt, Deadly Alliance címmel. Az E3-on kipróbált verzió semmi különlegessel nem nyújtott, és igazából senki nem hitt abban, hogy itt lényeg forradalmi változások lesznek. És mégis...

Megreformált szabályok

Ed Boon, a Mortalok egyik atyja (a másik, John Tobias jelenleg az Xboxos Tao Fenggen dolgozik) már a bejelentéstől kezdve fogadkozott, hogy nemcsak egy egyszerű folytatást akar, hanem az alapoktól kezdve mindent újraindít és fejlejt. Bár ilyen mindent fejlesztő mond művéről, nagy meglepetésünkre ezúttal tényleg ez a helyzet: jösszve csak a sok vér és néhány ismerős karakter emlékeztet a sorozat korábbi részére. Természetesen érezték az új idők szelét, és a harc immár teljes 3D-ben zajlik: a kör alakú ártnak teljes egészében bejárhatjuk, és persze arra is lehetőség van, hogy egy támadás elől oldalra szökve kerüljünk ki.

A megreformált harcrendszer legérdekesebb vonása kétségkívül az eltérő stílusok bevezetése. Nem arról van szó, hogy minden karakter másfajta harcol – ami azért magától értetődő – hanem arról, hogy az egyes karakterek válhatnak a harcmodorok között. Egyébként összesen 23 karakterhez lesz szerencsénk, akik közül 12-t láthatunk már a sorozat korábbi részeiben (csak ketten hiányoznak a népszerűbűk közül: Liu Kang és Shao Kahn már az introban elhalhatnak). Mindenkinél két

pustakezes, illetve egy fegyveres stílus van, és bizony egyáltalán nem mindegy, hogy ezek közül melyiket és mikor használjuk. Általában úgy van elosztva, hogy mindenkinél van egy támadó és van egy defenzív jellegű beállása. Ami a fegyveres harcot elváltja a többitől az az, hogy így nagyobb sebést tudunk okozni, cserébe viszont mi is sérülékenyebbek leszünk – nem mindig érdemes tehát ezt használni. Egyes karakterek a fegyverükkel egészen durva dolgokat is meglehetnek: belelülhathatunk őket ellenfelükbe. Shang Tsung ellenléte hasába dőli kardját, Li Mei két törét közvetlenül térd fölé szúrja, de a legbrutálisabb talán Kitana, aki legyezőjét állítja ellensége szemébe. Ekkor az adott harcos természetesen nem használhatja tovább a fegyveres harcmodort, cserébe viszont az áldozat szép lassan elvérzik, folyamatosan sérül. Ha sikerül bevinnünk egy ilyen mozdulatot, akkor ez az esetek nagy részében győzelmet jelent – persze azt is magában hordozza, hogy az erre nem alkalmas fegyverekkel rendelkező karakterek (mint mondjuk Jax a tonfával) kis hátránnyal indulnak.

Mindegyik stílusban körülbelül 20-25 mozgást tudnak harcolni, sőt, vannak olyan támadások is – ezek a legdurvábbak –, melyek az egyik harcművészetben kezdődnek, de már egy másikban érnek véget, azaz a kombó részeként stílus is kell váltani. Ezen felül vannak speciális támadások, amolyan igazi mortális varázslatok, melyeket bármelyik stílusban előadhathatunk. Ide tartozik Scorpion csásklyázása, Sub-Zero fagyasztása vagy Johnny Cage árnyékugrása. Mindenkinél van valami távolra ható képessége is, de a karakterek kiegyensúlyozása itt sem lett tökéletes. Shang Tsung négy erős varázslattal bír (ráadásul a télekészissával egyszerre sebez és gyógyul), míg mondjuk Mavado mindössze két halovány speckóval rendelkezik. Gyógyulni egybeként néhány más karakter is tud, sőt,ők gúnyolódással meg is erősíthetik magukat



– akik erre nem képesek, azok viszont tudják a reversal mozdulatot, ami leginkább a DoA kombó-felbeszákító ellentámadására emlékeztet.

A mozgások megtanulásában nemcsak a bárnikor előhívható lista segít, hanem a Deadly Alliance egyik legjobb húzása, a Konquest-mód is. Ez tulajdonképpen egy egekig turbóztott gyakorló-mód, ahol amellett, hogy minden mozgást begyakoroltatnak velünk, megismerjük az egyes harcosok múltját is. Mindenkiel tiz feladatot kell teljesíteni, itt kitanulhatjuk a specials támadásokat, a kombókat, ráadásul arra is felhívjuk a figyelmünket, hogy mely támadással üthetünk fel válsákt a levegőbe (ez azért fontos, mert ilyenkor mi meg

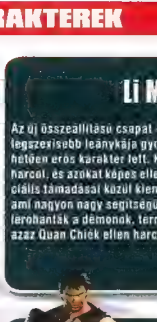


AZ ÚJ KARAKTEREK



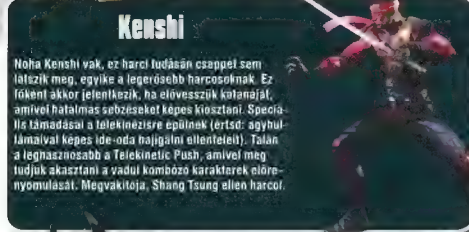
Bo Rai Cho

Ehhez, kopaszodó, alkoholista. Azt hiszem, ilyen jellemzőkkel nem sokaknak lesz szimpatikus az öreg Bo. Hát meg amikor hozzáteszem, hogy speciális támadásai között szerepel a szelentés és a hányság – hát nem túl gasztosos látvány, amikor az ellentel önkontrolját vesztve laposkól a barna materában. Fegyverként egy botot használ, de igazából szabad kezével erős. Kung Lao oldalán harcol a rosszítúk ellen.



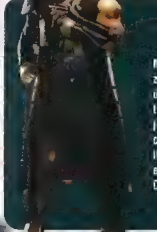
Li Mei

Az új összeállítású csapat – Kitana mellett – egyik legzsexisebb leánykaja gyors mozgásának köszönhetően erős karakter lett. Két sáival (vékony lörök) harcol, és azokat közül ellenfelei lábába bűnli. Speciális támadással közel elemleném a Flying Fistet, ami nagyon nagy segítőgöngyökre lesz. Mivel otthonát lerohanták a démonok, természetesen a gonoszok. Szex Quian Chiek ellen harcol.



Kenshi

Noha Kenshi vak, ez harci tudásán csappal sem látszik meg, egyike a legerősebb harcosoknak. Ez látszik akkor jelentkezik, ha elvesszük kitanaét, ami a hatalmas erejétől társas köszönet. Speciális támadásai a telekinetizáció építkezőjéért: egyből támadással képes ide-oda hajlítani ellenfeleit. Talán a leghasznosabb a Telekinetic Push, amivel meg tudjuk akasztani a vadul kombinó karakterek előre-nyomulását. Megvakította, Shang Tsung ellen harcol.



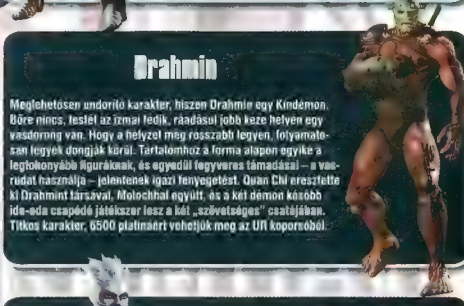
Mavado

Mavado fegyverként két kámpós kardot használ, és igazán azokkal utógöngy. Sajnos fegyvertől túl lomha, egyhogy ha effektíven akarjuk használni, nagyon ki kell tanulnunk, hogy miként rácszúrjuk a gép karakterekére (pl. jászuk Mavadoval). Speciális támadással váltunk csomókat horgokkal adja elő, ezekkel szökken oldalra, illetve – jobb esetben – ellenfelei arcába. Kanot akarja elkapni, és céljai érdekében szövetségre lépett Quan Chi-val és Shant Tsunggal.



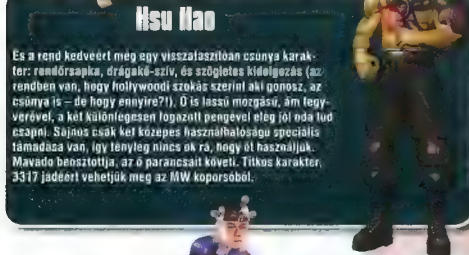
Nitara

Nitara egyike a sötétben kinéző új karaktereknek. Jelen egy csinos, szárnyakkal rendelkező vámpírhölgyről van szó. Sajnos a külsőn ezáltal többet számít, mint a belső, ugyanis Nitara gyengén muszikál: csak két speciális támadása van (ezek is könnyen védhetők), és kasszette fegyverei sem túl erősek. A Földért való küzdelemben nem vesz részt, Reptile-lal szövetsézik, hogy megszerezze a Gömböt, amivel visszajuthat saját világára. Titkos karakter, 4022 aranyért vehető meg a TI koporsóból.



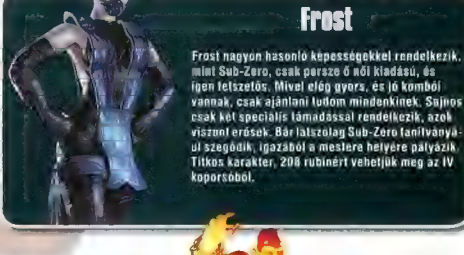
Drahmin

Meglehetősen undorító karakter, hiszen Drahmin egy Kindémón. Bőre nincs, helyét az izmai fedik, ráadásul jobb keze helyén egy vasdrón van. Hogy a helyét meg rosszabb legyen, folyamatosan legyek döngők körül. Tartalmához a forma alapon egyike a legtokonyabb figurának, és egyedül legyőztes támadással – a vasdrónat használja – jelenetnek igazi fenyegetést. Quan Chi ereztette ki Drahmint társával, Molochal együtt, és a két démon között ide-oda csapdó játékszer lesz a két „szévtelenség” csatájában. Titkos karakter, 6500 platinaért vehető meg az UFI koporsóból.



Hsu Hao

Es a rend kedvéért még egy visszafelé csúnya karakter: rendőrsapka, drágakő-szív, és szögletes kidegőz (azt rendben van, hogy hollywoodi szokás szerint aki gonosz, az csúnya is – de hogy ennyire?!), ő is lassú mozgású, ám fegyverével, a két különlegesen lapozott pengével elég jól ide oda tud csapni. Sajnos csak két közepes használhatóságú speciális támadása van, így tényleg nincs ok rá, hogy őt használjuk. Mavado bemosztotta, az ő parancsait követi. Titkos karakter, 3317 jadeért vehető meg az MW koporsóból.



Frost

Frost nagyon hasonló képességekkel rendelkezik, mint Sub-Zero, csak parazó ő női kidasú, és igen felszószt. Mivel elég gyors, és jó kombó vannak, csak ajánlani tudom mindenkinek. Sajnos csak két speciális támadással rendelkezik, azok viszont erősök. Bár látszólag Sub-Zero tanítványai szegődik, igazából a mestere helyére pályázik. Titkos karakter, 208 rubinért vehető meg az IV koporsóból.

Mokap és Blaze

Két „csenka” figura, saját stílus, fegyver és kivégzés nélkül. Míg Mokap csak poénból készült (egy motion-capture felszereléssel harcoló ember), addig Blaze (lángoló testű démon) valószínűleg igazi karakter lett volna, csak valamiért kimaradt a sztoriból, és így a lent említett dolgokból is. Így hozzájuk elő őket, ha teljesítjük a Ronquest minden feladatát, majd Cyrax, illetve Raiden képen megnyomjuk a felele irányt és a startot.





➤ Kung Lao pusztá kézzel vadi a kardesapásokat



➤ Scorpion épp elolvastja egy jó csákláját



➤ Kano metsző tekintettel mered a mozsizárra

kétszer meglehetjük, ellenfelünk meg legfeljebb karomkodik tudt. Ezt kiválasztás harcosunkkal mindenken érdemes végigszani, de érdemes fontolnra venni mind a 218 feladat teljesítését (az első nyolc kildetés általánosságokat magyaráz, Blaze-zel és Mokappal pedig nincs Konquestelésre lehetőségünk). Nem csak azért, mert így kiismerjük taktikáikat, hanem azért is, mert így rengeteg érmét kaphatunk.

A pénz hatalma

A pénz gyűjtögetése szintén egy fontos újítás: hatféle érmét (arany, éb, zafir, rubin, ónix és platina) gyűjtögethetünk a Konquest, illetve az Arcade játékokban. Utóbbian minden menétért egyre több érme jár, a végső győzelemért 1000 pénz uti a markunkat (vételenszerűen fajtáju).

Ezeket a Kryptban költöthetjük el, ahol az összeharcolt pénzrel kopersókat nyithatunk ki. Így szerezhethetjük meg a kilenc titkos karaktert, minden figurának a második ötletüket, a hét rejtett pályát valamint meg rengeteg képet és videót a játék elkészültől. Összesen 667 kopersó van, így rengeteg érdekes (és kevésbé érdekes cuccot) szerezhethetünk meg – mindenken ajánlom a „Cooking with Scorpion” nevű kis szösszenetet, ami nélkül a világ sokkal szegényebb lenne (270 platínába kerül, és az UI kódolást ellátó kopersóban van). Emellett még rengeteg DVD-jellegű extra van a Kontent névű opcióban, többek között egy hosszú film a Deadly Alliance elkészültéről, egy Mortal Kombat-visszatérő, és egy videóklip. Néha a harcok között – a menükben beállítható gyakorisággal – minijátékokkal találkozhatunk a Test Your Mightban a gombokat kell gyorsan nyomogatnunk, hogy előtérjünk valamit, a Test Your Sight pedig az ismert „itt a piros, hol a piros” Mortal-módra. Mindegyikből több szintet járhatunk be, és érdemes jól szerepelni, mert ónixot és platínát csak így szerezhethetünk.

A Konquestnek, illetve a Kryptnak köszönhetően a Soul Calibur után végre megint egy olyan varekódós játékkal van dolgunk, ami egyedi játéka is érdekes, és hosszú órákra le tud kötni mindenkit. És persze ott van a többjátékos-mód, ahol aztán a végtelenségig lehet küzdeni. Ahogy egyre több időt töltötünk a játékkal, úgy lettek egyre látványosabbak a küzdelmek, annak ellenére, hogy a játék grafikája az erős mezőnyben tulajdonképpen nem valami nagy szám. Viszont hába vannak kissé szögletes megformálva a figurák, ha az animációk ilyen páratlan, már maguk a támadások is nagyszerűen néznek ki, de a védekezés egyeduralkodó. Nem csak az, arcul élek emelek a kezüket, mint mas játékokban, hanem mindig pont ott védeken, ahonnan az

útes érkezik. Az például, ahogy Shang Tsung a kardjával levédi Johnny Cage egy hosszabb nuncsaku-kombóját, az minden lábmen vagy játékban megállná a helyét! Persze, eleinte nem lesz reszünk től igazlans menetekben, de megéri kitanulni legalább egy karaktert.

Sok meglepetés

A fentekén kívül az is nagyon tetszett, hogy latszik, nagyon odafigyeltek a szórnia Persze, itt is el lehet ítélni egy mondatban – Quan Chi és Shang Tsung összeállnak, hogy a sárkányokat megérde bírokukba veyjük a világot – de itt mindenképp más mozgás, más célja vannak. Az új vámpír karakter, Nitara például ebből az egész balhéból szeretne kimaradni, ő csak Reptile és Cyrax révén kerül be a képhe. Ha figyelmesen olvassuk a Konquest-mód teljesítése közben Quan Chi és Shang Tsung történetét, arra is fény derül, hogy ők ketten azért nagyon messze vannak a pusztapajzi viszonytól, és többszöriroson bebiztosították magukat egymás ellen. Ezúttal is kapunk egy domtalan nagy állatot, ami elő-főlelenségként keserül meg áldatunk. Mohol egy démon, Drahmin társa – és mint anno Goro, ő is elég szemeti taktikával kezd. Kerüljük hozzá minél közelebb, és ha belezek a csapokdésba, azonnal vedekezünk!

Van egy jellegzetes része a Mortal Kombatoknak, amelyet eddig nem sok konkurens próbált meg lemásolni: a kivégzések (egyedül a Killer Instinct volt ilyen merész) Ezúttal is szerepelnek, ám cseppel sem olyan színvonalon, mint ahogy az a játék többi részéhez képest várható lenne. Az még csak hagyján, hogy mindenkinél csak egyféle kivégzés van, viszont maga a kivételzés nagyon igénytelen. A háttér előtétel (vajon miért?), és maga az „aktus” is gyermeki,

bugyuta, és néha nem is véres. Kenshi például telekinetikus suparakkal bombázza áldozatát, amiótt annak minden végtagja kicsavarodik és eltörik. A látvány pedig még öt éve sem okozott volna nagy lelkesedést. Ilyen térer tehát eléggé eszerepelt a Deadly Alliance Vannak még kisebb gondok, melyek közül elsőként az arénák említeném: mindegyik kör alaku, és semmiféle alternatív módot nem kínálnak a végzésre. Minődsze egy pályán vannak sávköpi szobrok, melyek véletlenszerű időpontban spriccelnek a pályára, de hát ez edeskevés. Sehol sincsenek törhető faiak például, mégpedig azért, mert, a pályák széle egy erőterrel van lezárva (Hehe, ugyes...)

Az új karakterek közül is kevés volt szimpatikus, nem hiszem, hogy mondjuk Bo Rai Cho, Drahmin vagy Hsu Hao sok hívet fognak szerzeni. A mentési rendszer is idegesítő (profil kell alkotni, amit nem egyszerűen betölthetünk, hanem hatjegyű kombókkal hozhatjuk elő őket). A két verző közzt túl sok különbség nincs. Xboxon néhány effekt iett sokkal szebb (pl. a fagyasztás), és a mentés is sokkal gyorsabb, viszont cserébe PS2-n nem lóg a ról karakterek mellé – valámier Xboxon ilyen szempontból minden leányzó 80 évesnek tűnik.

Bovallom őszintén, nem vártam sokat a Deadly Alliance-tól, azonban most végre kellemesen csalódom egy játékban lapz, amíg kellemesen belem jöttöm a ritmúsbá, addig nem lelkesedtem érte, de néhány (száz) Shooberaonnal folytatott küzdelem után már más volt a helyzet. Mindent egybevetve nagy gratuláció jár a Midwaynek, amírt minden negatív várakozás ellenére is újra sikerült egy roppant élvezetes Mortal Kombatot alkotniuk!

Grath

grath@mail.danet.hu

➤ Bár bű a kínálal, valamiért mégis ő a szimpatikus



➤ Minden idők legrosszabb kivégzése, a „zsiráfalitaj”



➤ Nam sokon mulótt, de mégis sikerült klárnai a kezem



MELLETTÉ

- A karakterenkénti három stílus nagyszerű ötlet
- Rengeteg extra megnyitható dolog
- Fantasztikus a karakterek animációja

ELLENE

- Igénytelen kivégzések
- Az új karakterek nagy része nem túl szimpatikus
- A harcosok nincsenek kellőképp kiegyensúlyozva

PEREPUTTY

- Dead or Alive 3 (Xbox) Tecmo
- Mortal Kombat: DA Midway
- Bloody Roar 3 Activision

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	83
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET

89

1-2 játékos

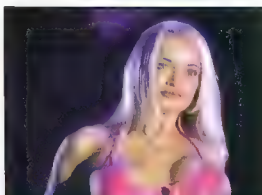
NTSC

WWW.MIDWAY.COM



TABLETOP BACKFLIP
3400 POINTS

► Ilyen öllöcekkel elég nagy fellépetést lehet keltetni a városban



► Íme, egy jutalomfalatka



grindolásra, illetve egy a trükközésre, ezeket kell összekombinálni az irányokkal, valamint a módosítóval (kör). Ezzel nincs sok baj, mert rengeteg mutatványt tudunk előadni, az viszont kiborított, hogy a játéknak teljesen rossz a fizikája – néhányszor meg abba!

is hatalmas esés lesz, ha csak súroljuk a falat, máskor viszont egyszerűen kiesünk a pályából, és csak zuhanunk, zuhanunk, míg ki nem lépünk. Az eséseket meglepően könnyen alkerülhetjük, ha zuhanás közben nyomjuk a grindolás gombját. Ilyenkor bármilyen alkalmas felülettel találkozunk, azonnal elkezdünk rága csuszni, még akkor is, ha mondjuk fejfelé lefelé estünk rá.

Csak, hogy még morogjak egy kicsit a fentiek pocsek grafikaiáknak megvalósítása. Nem viccellek, néha teljesen PSX-szinten van a dolog, a víz például még ott is rossznak számított volna. Semmire nem fordítottak nagy figyelmet, még saját karakterünk is nélkülöz minden részletességet és akadozó animációval repked a pályák raadásai kicsik, és ahol több a járókelő, még egy is szívtelenül szaggat a program. A zenék ellenben hozták az ezektől a játékoktól megszokott stílust és színvonalat, a két legnagyobb név ezúttal a Green Day és a Motley Crue.

Pocsek grafika, idegesítő játékmennel, és keletes trükkrendszerek. Ezzel szemben mindössze néhány vccas küldetés, illetve pár csini lány videó áll (a PS2-változatban a kényesebb helyeken egy X zavarja a klavancs zemeiket a turkeszében), melyek közül az elsőket könnyen megszerzethetjük, a „nagyfilmehez” viszont 100%-ra kell teljesíteni a játékok. A harcot ezúttal a sötét oldal nyerte – ezt a játékok kerültek el. És még egyszer mondom, nem azért rossz a BMX XXX, mert van benne nemis erotika, hanem azért, mert ezen kívül semmi más említésre méltó dolog nincs benne.

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ Micsoda erkölcsi fertő!



TÍPUS (XTRÉM SPORT) KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS PAL

Ezt a játékot már a kezdetektől azzal hirdették, hogy ez lesz az az igazi extrém sport-szimuláció, ahol mindenmapos a káromkodás, a fullidrott erotika és a sötét humor. Már ez is elege ismertté tette a BMX XXX-et (eredetileg Dave Mirra is hozzáadta volna a nevet, de aztán mégis visszahozták), hát még amikor közölték, hogy a játékosok jutalmazására nem a szokásos esésekről vágnak össze videókat, hanem az egyik legmenőbb New York-i nightclub sztriptízancsói fognak műsort adni. Természetesen innenőtől már senki sem törődött azzal, hogy maga játék milyen lesz – az emberek vagy lelkesedtek, vagy felháborodtak a szoftipornó miatt. Ez odáig fajult, hogy a Sony cenzurázta a PS2-verziót, ráadásul a nagy amerikai áruházláncok is megtagadták a program árusítását – miközben szízszerzetek milliókat adtak el a minden szempontból durvább Vice Cityből (felírésért ne essek nekem nem azzal van bajom, hanem ezzel a képmutatás erkölcsösököddel...).

Nó a lássuk, hogy a hátterben zajló bagbalek ellenére miként sikerült az Aggressive

Inline-nal nemrég igen nagyot alkotó Z-Axis hatiyudala (az Activision már tavaly megvette őket). Tömören és velősen nagyon hangon. A karrier-mód az összes többi hasonló programét másjára: egy, akar általunk kreált karakterrel kell végrehajtani a megadott feladatokat, és ha bizonyos mennyiségű sikerrel járunk, akkor megnyílik a következő szint. Összesen nyolc pályán kell teljesítenünk 120 feladatot. A képercs menetelet elhagyták, ehelyett egy elérő-rendszerrel vezetik be: minden esés levez az erőnből pár százaleket, és ha ez teljesen elfogy, akkor újra kell kezdenünk az adott szintet – viszont minden sikeres megadott feladat felölti tíz százaleket. Sajnos a program azt már nem dujjazza hasonló formában, hogy ha rekordot döntünk, vagy valami hatalmas pontot érünk el. Ahogy azt a Tony Hawk 4-ben is láthattuk, a feladatok végrehajtására azért már érvényes az időlím, amit igencsak szűkmarkan mertek ki.

A fejlesztők a feladatok terén próbáltak meg kelni extrém humorokat, de ez nem jött be túl sokszor. Az mondjuk tetszett,

amikor el kellett csórnai a lánytutattással foglalkozó vállalkozó kis pincsiét, és le kellett szállítani pár nagyobb ebnek, vagy az, amikor a kis mobivelbe szorult böhöm munkának kellett segíteni némi rázogatással. Sajnos azonban a legtöbb feladat fantáziátlan, ráadásul a megfogalmazásuk szinte mindig ködös. Köszönhetően ez a rámes szlengben beszélő figuráknak, akiknek szávaiból – hiába van feliratozva – sokszor szinte semmi sem lehet megerteni. Általában minden küldetést legalább három-negy alkalommal kell megpróbálni, mire sikerül teljesíteni. És hogy rosszabb legyen a helyzet, nem lehet azonnal újrakezdeni a feladatokat, hanem vissza kell menni oda, ahol kaptuk – ez valami elképzelhetően idegesítő Raadásul ott vannak a „gyűjts össze 45 akciórt” típusú feladatok, amik aztán szinte teljesíthetetlenek (egy álet alatt kell felszednünk őket). Természetesen vannak versenyzős pályák is, ahol nagyon fel kell kötni a gatyát: rengeteg eltérő trükköt kell használnunk az aranyérméhez.

A trükközés a Dave Mirra 2 rendszerét használja: van egy-egy gombunk a

MELLETTÉ
<ul style="list-style-type: none"> Néhány poénos feladat Jó zenék Dögös macák – dögvél
ELLENÉ
<ul style="list-style-type: none"> Nem sok újat nem tud felmutatni Technológiai szempontból évekkel van lemaradva Cenzúrázott a PS2-változat

PEREPUTTY
<ul style="list-style-type: none"> Aggressive Inline Acclaim Mat Hoffman's Pro BMX 2 Activision BMX XXXX
1-2 játékos

ÖSSZETEVŐK	
GRAFIKA	51
HANG	91
SZAVATOSSÁG	60

WWW.BMXXXX.COM

ÍTÉLET
53

1-2 játékos

NTSC

WWW.BMXXXX.COM



sonja

CON

EGJELENÉS 2002.12.16. PAL

A legnagyobb gond kétségkívül az, hogy a realizáltság, lopakodás jellegű menetel elteljehtük. Ugyan itt is elhárítaszunk néhány bekapott pólyó után, viszont a kép-síján található kijelző írmár nem csak az ellenfelek hozzávetőleges írmárát mutatja, de a pontos helyzetüket is.

GHOST RECON

Most valószínűleg meglepődtek, hogy vajon miért írunk külön egy játék Xboxos, illetve PS2-es verzóiról. Eddig egyébre a multiplatformos játékoknál megemlítettük, hogy több gépen is kipróbáltuk, és a különbség mindössze annyi, hogy mondjuk az egyikben két autótól több van, vagy a fegyverek jobban néznek ki – persze ez érthető is, hiszen ezek a dolgok nem jelentenek kardinális problémát. Nem így van a Ghost Recon esetében, ami két teljesen különböző csapat parolt át a PC-s változat alapján – noha az alapok azonosak, a két játék nagyon is eltérő.

gepfegyverező rosszfiú társaságában, és nem volt valami egyszerű kilőni a testőreit. Ezzel szemben PS2-n nincs faház, az öreg tábornok egy szál magában áll tőrdig a latyakban, ott, ahol a kunyhó volt – teljesen érthetetlen húzás volt a fejlesztők részéről! (Kicsit ciki is, hogy a készülőktől listáznál el a ház az első háttérkép.)

Eddig tehát túl sok gáz nincs, innentől fogva azonban nem sok pozitívumot mondhatok

Még pár probléma: zoomolva nem lehet haladni, a töltötetési idők elképesztő hosszúk.

ak (az intro végétől legalább fél perc, amíg beérünk a főmenübe), az ellentelek általán a falakon – ráadásul néha át is lóg a fegyverük azokon, és így el is találhatnak minket. Igen idegesítő volt az is, hogy a kuldétesek elején minden alkalommal a saját összeállítását kínálja fel a gép, ami azért is rossz, mert ebben sohasem benne az esetleg megnyert specialisták. Persze át lehet állítani, de minden kuldetés előtt ezzel töltöni pár percet, az nem egy kellemes dolog

Ugyan a DVD film szerzői extrák némelyike (főként az interjúk) igen klassz, de ez, valamint a Desert Siege küldetésén sem jutnak feleletnek hogy ebből a néhez, taktikák és gondolkodások igényük jatekbeli egy egyszerű meszarszakkal csinaltak. Raadusul a tobbajokek-moook is „Is lette helyes” – csak három van belőlük, raadusul azok is elég ocskás (a deatmathem igen „igyi”, ha a radaron pontban lésztek az ellenfél, kooperatív módban pedig nem vitétköz csapatot, hanem duókat kell küzdenünk). Minden összevetve a PS2-es verziót nem nagyon tudom ajánlani – dmagásan se nagyon állja meg a helyét, közvetlenül az Xboxos után lészta pedig gyorsan gyászolnánk.

grath@mail.dalnet.hu

ÍTÉLET

- **TimeSplitters 2**
Eidos
- **Half-Life**
Sierra
- **Tom Clancy's Ghost Recon**
Ubisoft

SZAVATOSSÁG 73

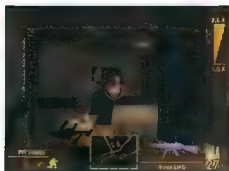
WWW.GHOSTRECON.COM

- A játékmenet kevésbé izgalmas, mint Xboxon
- Csak háromféle többjátékos-mód van
- A GC-verzió ennek pixelre egvező átirata lesz

69



➤ Ez bizony egy csúnya fejloves lesz!



➤ Nyugi tiúk, nem kell toladokni, jut terrorista mindenkinek!

■ Hogyan számoljuk fel a nemzetközi terrorizmust? – kezdőknek

THE SUM OF ALL FEARS

TÍPUS TÁKTIKAI FPS KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ RED STORM MEGJELENÉS 2002.12.06 PAL

Az emberiség két nagy (?) csoportha gondolni hálával Tom Clancy-re. Az első – és talán nagyobbik – tábor a Jack Ryan főszereplésével íródott könyvek és készült filmek rajongói, azaz a politikai thrillerre kedvelői, a másik pedig a taktikai akciójátékok, a kommandós-szimulátorok kedvelői. Mikor kitűdött, hogy Clancy mester újabb művével készül film, gyanítható volt, hogy a Red Storm játékdaptól készült belőle, meghozza a hagyományos – Rainbow Six – stílusban. Nos, a filmet a közelmúltban bemutatott nálunk is, és most végre a Ubi Soft PlayStation2-re is kiadta a játékdaptit. Az új játékok elég gyorsan kiderül, hogy a film és a játék cselekményében kevés a közös pont. Míg a film Jack Ryan nyomozói munkáját és azon erőfeszítéséről szól, hogy megakadályozza a harmadik világháború kitörését, a játékban egy haragmaga kommandós osztály irányítása lesz a feladatunk, 11 különböző antiterrorista küldetésen keresztül. A feladatok a világ különböző pontjaira szálítanak minket, Nyugat-Virginia-ban kezdünk, majd megfordulunk a Közel-Keleten is, végül pedig Afrikában fejezzük be a világ gyanus elemelői való megállítását. A küldetések közt viszonylag kevés összefüggés van, csupán a mostanság különösen nagy hangsúlyt kapó terrorizmus

elleni harc az, ami az egész játékban vezérfonalként vonul végig.

Aki még nem játszott hasonló játékkal, annak érdemes a játék gyakorlás-otcióját használni, ahol az irányítást könnyedén elsajátíthatja. A régebbi taktikai akciójátékok kezeléséhez képest a Sum of All Fears jóval részletesebb és könnyebb, bár a kontrollerek még mindig nem a legjobbak a célra (legalábbis az én véleményem szerint). Ha az irányítás már profin megy, akkor essünk neki a kampányunk. Elsőként a nehézségi fokok, illetve az Expert Options alatt lévő, újabb könnyítéseket állíthatjuk be. Nem érdemes a nehézséget túl könnyűre állítani, mert ebben az esetben a játék semmi kihívást sem jelent, és csak végigszámulunk rajta – ennek pedig nincs sok értelme.

Minden misszió előtt vázolat a kialakult helyzetet, meghatározzák az ellenőrlő elsődleges és másodlagos célokat. Utána választhatunk felszerelést, de sajnos ezt nem tehetjük meg az egyes emberek külön-külön vonatkoztatva, csupán az előre kialakított leosztásokból válogathatunk.

Nos, a bevetés megtervezésével nem igazán kell fáradozunk, ugyanis csak a képernyő alsó-középs részén látható térkép feltüntetett navigációs pontokat követve kell végighaladnunk

a pályán. Mindeközben a gonosz terroristákat halomra lövöldözünk és felszedünk/használnak dolgokat, a küldetés céljainak megfelelően. Sajnos emiatt a taktikai akció jellegét a játék szinte teljesen elvesztette, és a játékmenet inkább egy sima lövöldözés játéka emlékeztet. Az, hogy egy három emberből álló csapatban mozogunk, inkább nyűg, mint előny, mert a két, nem általunk irányított kommandós elég hülyén tud viselkedni. Ez főleg a játékok és a szűkebb folyosókon figyelhető meg, ahol ellejtelenkedezni minket, belemászunk a tűzvonalunkba, illetve csak egyszerűen agyonlovoltak magukat. A másodlagos cél általában az lesz, hogy ne legyen embervesztés, ez – főleg nehezebb fokozaton – már elég nehezen teljesíthető dolog lesz. Noha az irányítás elég használhatóra sikeredett, mégis bekerült – nagyon helyesen – egy kis automata célirányzás is a játékba, hisz az analog karokkal nem olyan könnyű a célre-resztel pozícionálni. Minden kommandósunknak van elsődleges és másodlagos fegyvere. Az elsődleges általában a rohampuska vagy a géppisztoly, esetleg a mesterlövészpuska, a másodlagos pedig pisztoly. A másodlagos fegyvernek nem sok hasznát láttam, kivétel ez alól az iszlami küldetés kezdete, ahol a hangtompító pisztoly segíthet abban, hogy a rádió minél közelebb hangozzék fel, és több időnk maradjon

az evaluálásra. A meglehetősen széles fegyverválaszték mellett rendelkezésünkre áll még jó néhány egyéb kutyus is (pl.: villanógránát, szobdobogás-szenzor). Sajnos nemcsak a mi csapatunkban lévő és általunk nem irányított kommandósok, hanem a terroristák Al-jam sem egy nagy durranás. Meg a legnehezebb fokozaton se nagyon keresnek fedezéket, ha pedig lúzharcba bocsátjuk velük, bámbán puffogtatva hullanak el.

Grafika megjelenítés terén egy-két kisebb problémától (talakon keresztül látszódnak a terroristák, a tetemek villogva eltűnnek) eltekintve nincs nagy gond, amde a küldetés általában éjjeli és/vagy épületen belül játszódik, így nem sok látványosságra számíthatunk. A hanghatások is megfelelően a kívánalmaknak, bár az állandó „Tango down!”-ok kissé idegesítő (bár még mindig jobb, mint a „Team member out of action!”-t hallani).

A Sum of All Fears készítőinek nem igazán sikerült sem egy briliáns sztorival, sem nagyzeri újdonságok számító játékelemekkel feldobni a programot, így – bár kategóriájában nem egy rossz darab – ha nem vagyunk a taktikai akciójátékok (a hangszól jelen esetben erősen az akción van) alkotásait rajongói, a karácsony előtti játéklehetőségeket könnyedén választhatunk ennél jobban sikerült alkotást is.

Draco
draco@chello.hu

MELLETE

- Könnyen elsajátítható az irányítás
- Hál' istennek van gyors mentés
- Életszagú feladatok

ELLENE

- Nagyon rövid
- Egy gramm új ötlet sincs benne
- Az Al nagyon buta

PEREPUTTY

- SOCOM – US Navy Seals
- Sony
- Conflict: Desert Storm
- Sci
- The Sum of All Fears
- Ubi Soft

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	72
HANG	70
SZAVATOSSÁG	60

WWW.UBISOFT.COM

ÍTÉLET

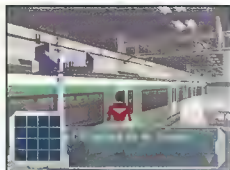
68



Adjunk egy kis melót a városvédőknek!



King-Kongnak és Godzilla-nak komoly a konkurenciája...



■ Irányítsuk az irányítót!

ROBOTALCHEMIC DRIVE

TÍPUS AKCIO KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC

A elmúlt hónapokban már észrevettük, hogy tenyleg van valami a japánok vízióvilázaiban: ugyan csak a képernyőkön, de tenyleg lenyűgözően támadnak az óriásrobotok (meghőzta több fronton, PS2-n és Xboxon egyaránt). Ezek közé tartozik a RAD is. A játék Japánban már augusztus végén megjelent (Gigantic Drive néven), és egész jó visszhangot keltett.

A történet 1969-ről, a Holdra szállástól indul. De érdekes csavart vezet. A hazauti folyamán az expedíció összes tagja rejtélyesen elhalálozik. Hat évvel később megépül az emberiség első űrállomása, de vers egy mivolta a személyzetét meghal – szintén nem tudni, mi okból. 1980-ban lehull a titokról a lepel: az emberiség felfedezte a Nectar Radiance („Nektár Sugárzás”) nevű anyagot, ami az űrben áramlik és terjed, és minden létförmára halálos veszélyt is jelent. Az anyag kozmikus jelenete megakadályozza, hogy az emberiség elhagyja a Földet, habár az atmoszférát védelmet nyújt ellene – így az ember faj anyagi boldogsága egyuttal a börtön is lesz. Dugába dől a régi álom, a csillagokba való eljutás, és földönkívüliek sem szálhatnak a planétánként – a Nektár Hármetikusán lezár mindent. Ilyetve majdnem mindent, egy nap megjellegnek az idegenek, de korántsem csak azért, hogy holmi géborakozatokkal fogassák az egészen traktorokat...

A főmunka mondhatnánk teljesen standard a Versus (kártyátok mód) és a Tutorial (oktatási) programok a kezelési és a térképészeti eljárástól kezdve, nyilván ismerősen hangzanak, a Challenge menüpont alatt a sztori mód már teljesített pályát játszhatjuk újra, természetesen sorrendben. Több szót nem is érdemes rájuk vesztegetni, inkább ugorjunk neki a sztorinak!

A helyi TV állomás híradóját nevezte őri-ásvi pusztításnak lehetünk szemtanúi – egy „jokep” robot Tokióban éppen porrá zúzza az épületeket. Ezután döntés elé kerülünk: három személy közül kell kiválasztanunk, hogy melyikkel szeretnénk vesztynünk az űrbenhat (!) küldetés: Nem tévedés, emberokről van szó, ugyanis a robotokat ők irányítják – meghőzta egy távirányítót, ami történetesen az első küldetés végén kapunk meg magától a fejlesztőtől, egy professortól. Miatan magunkhoz vettük ezt a kártyát, kapunk egy hevenyszárt utmutatót a használatához, az „ár indulhatunk is a bevetésre.

A feladatok többsége nem kimondottan bonyolult, ennek ellenére nehéz, legalábbis a tizedik misszió után már nagyon beáruult a játék. Általános direktívánk a következők: ki kell iratunk a városokban garázdaalkodó acélszörnyeket és eközben az épületeket is meg kell óvni. Óriásrobotos akciójátékokról lévén szó,

acélszörnyünk mindenféle érdekes hacukával van felszerelve, többek között lángszórával vagy akár rakétaelvetővel – mégis legtöbbszór a pusztító kézzel történő ütésállást kell alkalmaznunk. A játék előrehaladatlal persze vehetünk különféle extrákat is, mint pajzs, hűtőkönyebb fegyverek, esetleg a gyorsabb mozgást előidéző chippek.

Eddig semmi újonság, ami különleges a játékokban, az maga a harc. Csatlában ugyanis nem közvetlenül a robotot irányítjuk, hanem ember karakterünket, aki a robotnak a táverzőlőn keresztül adja az utasításokat. Olyan az egész, mintha virtuális modelleket irányítanánk – csak persze nem kártyákat vagy rapu-loppeket, hanem hatalmas maszeket. Ebben az az érdekesség, hogy az emberünk és nem a harci járműünk szemszögéből látjuk az egész csatát – ergo, ha hősünk epességgel nem áll az ellenséggel szemben, akkor bizony nehezen látjuk be a harctérét. Ha rosszul helyezkedünk, sokszor emiatt veszítjük el a csatát. Erdemes tehát mindig szorosan robotunk háta mögött maradni, várható harc esetén elbújni egy fal mögé, ott pedig a megfelelő látászög beállítását után kell megmenni a Select gombot (ilyenkor válnunk át ugyanis a robot közvetlen irányítására, persze az emberi látászög megtartása mellett). Késse nehezkes – illetve inkább szokatlannak – tűnhet elsőre

ez az újszerű irányításmód, de valójában pofonegyszerű és élvezetes.

A grafika elég közepeszerű – kategorikusan nem mérnénk kijelenteni, hogy rossz, de láthatunk már annál nagyon sok szebbet is a műfajban. A robotok és hősienek kinézete egészen jó – ezzel ellentétben a háttér és az épületek megjelenítése nem egy nagy durranás. Ami még zavart, hogy nincsenek árnyékok (legalábbis én nem sokkal találkoztam...) – és ez olyan érzést kelt az emberben, mintha csak félig-meddig lenne belejeve a program. A karakterek illetve mehek mozgása viszont nagyon el lett találva! Az animáció remek és tényleg olyan hatást kelt, mintha csak egy interaktív anime rajzfímmel játszanánk.

Nem kizáró, hogy az újszerű és késse furcsa perspektívai irányítás sokaknak már az elején elveszi a kedvét a játéktól, és a grafikai hiányosságok sem túl szivderítőek. Veleményem szerintem viszont az egész játék hangulata mindenképpen ellensúlyozza ezeket a furcsaságokat – a robotos játékok ill. a japán rajzfilmek kedvelői biztosan nem fognak csalódni a R.A.D.-ban. Végeredményben ez Enix egy nagyszór (bár sajnos nem minden szempontból tökéletes) játékkal ajánlóztog meg minket. Reménykedve várjuk a folytatást, amiben remélhetőleg az említett hibákat orvosolják a készítő.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTÉ	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> Robotos játék – egy egészen új perspektívából Látványos csatajelenetek Remekül „anime”-ált karakterek 	<ul style="list-style-type: none"> M.S.G. Zeonic Front Banda Armo ed it Robot Alchemist Drive Enix 	<p>GRAFIKA 77</p> <p>HANG 80</p> <p>SZAVATOSSÁG 79</p>	<p>74</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kissé szokatlán irányítás Néha azért csapnivaló a kamerakezelés Grafikai hiányosságok 	<p>2 játékos</p> <p>NTSC</p> <p>WWW.ENIX.COM</p>		



➤ Hurrá, megvan az első jelzőfény – a többi nem lesz ilyen könnyű!



➤ Az út a Kincses Bolygóra hosszúnak tűnik



■ Réges-régi mese jövőbeli köntösben

TREASURE PLANET

TÍPUS PLATFORM/ARCADÉ KIADÓ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 2003.02.03. NTSC 2003.02.03. PAL

A Disney egy újabb, klasszikus meseből eredő rajzfilmmel lepte meg a nagyerőssé, s mint az már szinte természetes, a film játékváltozó is nyomban megjelentek. Am R. L. Stevenson orokzódja (A Kincses Sziget) azonban, némi változáson ment keresztül – Disney-ek talán nem találta elég trendinek, vagy tudja az ég – így a történet már nem a Földön és az 1700-as években játszódik, hanem az űrben, ki tudja mikor. Nos, a filmhez még nem volt szerencsém, de ha ezekkel a változtatásokkal is nézhető maradt, akkor az inkább Stevenson történetének köszönhető, mint Disney-eknek. Térjünk át a játékra, ahol – talán nem meglepő módon – a történet főhőse Jim Hawkins, összeszűz stb., akkor nézzünk körül, mert valahol a kőszobán ott áll majd a vén cyborg egy power-up mellett. Ezek pedig igen hasznos dolgok, hisz általában egy-egy feladat teljesítéséhez van szükség rájuk. Mielőtt cél-szerű egy helyszínen mind több – lehetetlen az összes – feladatot megoldani, és ezáltal a jelzőfényeket aktiválni, ugyanis a sorban következő helyszín csak egy bizonyos számú jelzőfény bekapcsolása után válik elérhetővé. Hősnak egészségi állapotát a bal felső sarokban lévő kijelzőn követhetjük nyomon. Ha zöld csíkok – melyek az eleterőnket hivatottak jelké-

pezni – elfognak, akkor bizony nekünk annyi. Ugyanerre a sorsra jutunk, ha a rosszul kiszámított ugrás folytán valami nagyon mély szakadékba vagy hasadékba esünk. Szerencsére az életünk száma végtelen, és az összes negatívum annyira benne, hogy az addig lecsapódott összes ellenséges lény visszakerül a pályára, illetve esetleg az adott feladat teljesítését kell majd elvonnak (pl. zöld energiák gyűjtése). A játék minden felkapcsolt jelzőfény után automatikusan ment, így bármikor kiléphetünk az adott pályáról, ha szeretnénk ott már elég feladatot megoldottunk egy újabb helyszín eléréséhez. Az első pályá teljesítése után egy teljesen más stílusú második pálya vár ránk. Itt ugyanis egy napszórón suhanva kell feladatokat megoldanunk, melyek a már ismerős pénz, illetve zöld energia gyűjtésén kívül mindenféle versenyjátékokban merülnek ki, illetve napszórós képességeinket igen csak próbára tévő extrém mutatványokat is be kell mutatnunk. Csóben és korláton siklás, hatalmas ugrások – van itt minden, am meg egy Tony Hawk-rajontól is boldogabb lenne. E két pályatípus változatja egymást a játék folyamán, így ha már elégtünk van a platform ugrabragról, és nem találjuk a százhuszonötödik nyavalyas pénzérmét, akkor átváltha-

tunk a szórós pályára, hogy ott ugorjunk neki a karikás feladatnak, hátha most sikerül, és így eljuthatunk a következő bolygóra. A pályák – bár a játékban előrehaladva egyre nehezebbek – kis dyskoriással nagyon megoldhatók, így a megcélzott fiatalabb korosztály is könnyen elboldogul vele. Grafikailag a játék igen kellemesre sikerült: a figurák jopofák (még ha például a fellábu John Silver cyborggá alakítása elég bizarrnak is tűnik) a pályák pedig jól és viszonylag ötletesen megszerkesztettek. A zene és a hanghatások különösen erős oldalai a játéknak. Általában egy játéknál nem nagyon figyelek oda a zenére, de a Treasure Planet nem egy pályán tűnt fel, hogy igen kellemesen járul hozzá az adott pályá atmoszférájának megteremtéséhez. A szinkronhangok közül pedig John Silvert tetszett a legjobban, am tökéletesen illik egy hőpróbas vén tenger medvéhez (illetve úrmédvéhez – kinek hogy tetszik). A Treasure Planet a megcélzott korosztály, a kisebb gyerekeknek remek szórakozás, ám a nagyobbaknak lehet, hogy nem elég nagy kihívás és túl könnyű számunkra. Mindenesetre szintem kellemes és szórakoztató kis játék.

Draco
draco@chello.hu

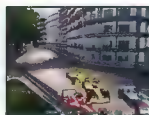
MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET						
<ul style="list-style-type: none">■ Kétféle játék egyben■ Nagyszerű zene és szinkronhangok■ A megcélzott korosztálynak kiváló szórakozás	<ul style="list-style-type: none">■ Jak and Daxter Sony■ Ratchet and Clank Sony■ Treasure Planet Disney	<table><tr><td>GRAFIKA</td><td>75</td></tr><tr><td>HANG</td><td>89</td></tr><tr><td>SZAVATOSSÁG</td><td>72</td></tr></table>	GRAFIKA	75	HANG	89	SZAVATOSSÁG	72	76
GRAFIKA	75								
HANG	89								
SZAVATOSSÁG	72								
<p>ELLENÉ</p> <ul style="list-style-type: none">■ Kisolt gyermeteg■ Ha meghalunk, kezdhetjük előről az egész feladatot...	1 játékos	PAL	WWW.BIZARRECREATIONS.COM						



↑ A csapattársak néha riválisokká válnak



↑ Mint mindig, Schumacher most is minden áron előzni akar



Nem csak pole positionból lehet jó helyezést elérni

GRAND PRIX CHALLENGE

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ: RAMES FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS 2002.11.20. PAL

A Playstation-konzolok történetében két nagy név uralja a Formula 1-es játékdolgozások piacát: az egyik magáé a Sonyé (Formula One-sorozat), a másik pedig a játékipar szinte minden szegletében ott mosolygo Electronic Artsé (F1-sorozat). Utóbbi például megszerezte az összes jogot arra, hogy Formula 1-es autóversenyükben a valódi autók és versenyzők szerepeljenek (azóta csak ők használhatják hivatalosan is az F1-logót). Nyugodtan mondhatjuk, hogy mindkét gárda minőségű F1-es játékokat gyárt, és bizony igen nehéz megközelíteni az általi képviselt színvonalat. Nagy bátorság az első rajtsorból indulók közé befurakodni, és eddig még nem is sikerült senkinek – most azonban úgy tűnik, hogy az Infogrames megpróbálta a lehetetlent: a dírtárta készen (azaz Schumacher a piros Ferrarit, Raikkonen a sárga Mer-

cedest, míg Montoya a kék-fehér BMW-t-lelgeteli). Magyarul a hivatalos licenc ebben a játékban is szerepel – és ez már eleve egy jópont. Kisebbitja – de keleties – meglepetésként ért, amikor megláttam, hogy hat versenymód is a rendelkezésünkre áll. Persze azért nem kell különleges dolgokra gondolni, a szokásos időmérő futam, a kettőjátékos mód és a Quick Race nem okozott különösebben döbbenetet. Annál érdekesebb volt viszont a maradék három, melyeknél a különböző bajnokságok megnyerése képezi a fő feladatot. A Championshipben magát a valódi bajnokságot lehet végigküzdeni, Ausztráliától kezdve a japán szuzuka versenyig bezárólag minden futamon el kell indulniuk. Ugyanígy van szabadedzés, időmérő futam majd a mindent eldöntő verseny, akarsz a való életben. A Grand Prix megnapt olyan versenyeket takar, ahol adott néhány pálya, ezeken kell egy szimpla versenyt futtatni – a dobogós helyek megszerzéséért pedig újabb versenypályák lesznek választhatók, melyeken később a Quick Race-ben bármikor nyomhatjuk a

gázt. Neheztetéséppén kopnak a gumik, a feketetékek, baleset esetén előlálódhat a szárny, néhány ávalanabb kör megletele után lehet elkezd csúszkálni az auto, hosszabb lesz a féktávolságunk, vagy éppen más ivben vesszük a kanyarokat. A verdek egybebránt törnek is (habár kissé nehezen...), egy-egy brutálisabbs becsapodás következtében leszakad a szárny, kihullik a helyerőlr a kerék. Az auto beállításiit és javításiat, valamint az üzemenyagpotlást a boxba hajtvá lehet végrehajtatni. Ide azonban nem mindig kell bemennünk, léven ha 5 köröse káibraltuk a futamokat akkor felesleges a kerékcseré és a nafta utántöltése. A Grand Prix Challenge mód a Championship egy módosított változata, ahol szintén a bajnokságot lehet végignyomni, viszont itt már nem amortizálódik a verda. A játék nem könnyű. Aki azt hiszi, hogy Easyre állítva lazaén végigmegy a pályákon, az óriási fog csalódni. Az ellenfelek ugyanis nem lesznek lassabbak egy fikarcnyit sem – pusztán vezetni segít a gép, ilyenkor bekapcsol a TCS fékbrasegítő (alias Ferrari

F355 Challenge) és a rázósabb kanyarok előtt a gép lelassítja az általunk terelgetett autót (ilyenkor egy piros lámpa is világít a képernyő közepén). Ekkor hiába nyomjuk a gázt, a gép erre nem reagál. A gyors ellenfelekből ádoáoan a frissen locsolt gyepre ha kúsdóródvá már csak messziről intégethünk a többieknek, utolérni ügysem fogjuk őket. Hozzáteszem, ezzel a megoldással azért még így is jóval könnyebb a dobogós hely megszerzése. A többi lókozat pedig maga az igazság – mármint abban az értelemben, hogy nagyon hamar bizonyoságot nyer, hogy nem vagyunk Formula 1-es pilóták. Mindig pontosan és időben kell fekezni, a megfelelő ívről kell kanyarodni és elég mindössze egyetlen kisebb hiba, máris kiesünk a versenyből. Kulakaját tekintve nem lehet sok panasz a GPC-re. Az autók csillagnak-villognak, a kidolgozások meglehetősen részletes, a táj megjelenítése is szép. Nagyon halkan megköcközátatom, hogy grafika szempontból talán leopdjaa az EA F1 2002-jét is. Az esős futamokon nedves aszfalt tukrózódése nagyszerűen fest, csúskóly, mint az az effekti, ahogyan az előltűnk haladók feklámpája hosszú csóvát húz maga után. Mindez egyébként teljes pompájában a visszajátszásnál jön csak elő igazán, mely szintén rendkívül hangulatos lett. Egyedül szívfajdalalm, hogy tényleg nagyon nehezen akarnak torni a kocsi – bár ez a játék nehezésgét figyelembe véva talán elfogadható, úgy tényleg nem sok értelem lenne, ha az első kör alatt rommá törnénk az autónkat. Az Infogrames egy nagyon hangulatos és élhető autóversenyajándékozott meg minket, ami számos szempontból nagyon jól viszázólt nálunk. A Formula 1-es játékok szerelmesei mindenképpen szeréhek be, mert biztos, hogy nem fognak csalódni a programban

Z.G.

corgan@freemail.hu

MELLETTÉ

- Meglepoően élhető irányítás
- Sok játékmód
- Látványos grafikai megvalósítás

ELLENE

- Nehézkeseen törnek a kocsi
- Kiseé eltűzött a nehezégséi színt
- Külső nézétből nem érezzük annyira a sebességet

PEREPUTTY

- Formula One 2002 Sony
- Grand Prix Challenge Electronic Arts
- F1 2002 Electronic Arts

1-2 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	80
SZAVATOSSÁG	85

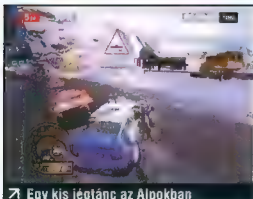
WWW.INFOGRAMES.COM

ÍTÉLET

81



➤ Szerencséd, hogy nem fröcsköltél le!



➤ Egy kis jég tánc az Alpokban



➤ Kapaszkodj pofli, nehogy kiess nekem!

TESZT



➤ Hát igen, így is ki lehet nyitni a motorházt



■ Az Activision kellemes karácsonyi meglepetése

RALLY FUSION

TÍPUS AUTÓFUSION KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ GYÁRMEK MEGJELENÉS 2002.11.13. NTSC 2002.11.22. PAL

A Rally Fusion alcíme Race Of Champions, ami egyáltalán nem véletlen. Ez egy – a való életben – 1988 óta meglévő versenysorozatot takar, amit eleinte még csak Párizs környéki rendeztek, majd később kiterjedt szinte a világ minden tájára. Az előzetes információk és képanyagok alapján egy ropogant ígértes játékot vártunk, mely akár fel is veheti a versenyt a legnagyobb nevekkel

A program bizony nem szűkülök a játékmódokban. Bemelegítésként ajánlanám a Quick módot, ahol a szokásos két neküli versenyek várnak ránk, viszont itt kitűnő lehetőség nyílik egy kis gyakorlásra – akár osztott képernyőn egymás ellen játszva is a Race Of Champions (ROC) menübe lépve páros versenyekért játszhatunk, és itt már különböző troféumok ki versengünk. Az igazi csemege azonban a ROC Challenge, ez foglalja magába a lényeges bajnokságot. Amennyiben azt teljesítetük, aktiválódik az ún. Custom Championship, ahol – akárcsak a Burnout 2-ben – speciális futamokat kell teljesítenünk. A késztök mindent bevettünk annak érdekében, hogy ne unatkozzunk. A versenyszakaszok tulajdonképpen öt

része oszthatóak. Van ugye a ROC-módból már ismert páros verseny, egymás elleni versengés, ahol öt riválissal kell legyőznünk, idő elleni futam, egyenes szakaszverseny és körmérkőzés. Egy-egy nehezebb szakasz után levezetésképpen különböző érdekes feladatokat kapunk. Ilyen például a bolykargatás, a kéziéllel történő begyakorlás, vagy akár a knockout-verseny, ahol annak fogja az energiája, aki az első helyezett mögé kerül – mindezeket persze időre kell végrehajtani. A bejáratott helyszínek nagyszerűen néznek ki. A sivatagi pályák nagyon hangulatosak, az északi, havas területeken rendkívül látványos az a jelenség, ahogy az aszfaltot keletkezett jégpáncél a nap sugarainak hatására visszatrökdösik, de az angol szakaszokon alandoan szakadozó és az emiatt kialakuló sártenger is remekül fest. Összesen 24 bejáratott pálya és 19 licenccel autót várja a játékos, többek között olyan nevekkel, mint Mitsubishi Lancer Evo 6, Peugeot 306, a Subaru Impreza Wrx vagy akár a '70-es évből visszaközsző Ford Escort. Természetesen eleinte nem állnak rendelkezésünkre a legjobb gépek, azokat

ki kell érdemelni. Ez pedig egy igen hosszú folyamat eredménye lesz, ugyanis a játék nem rövid! Az autók három kategóriába vannak besorolva, és először persze csak a C osztályúak állnak rendelkezésünkre. Ha ezekkel a verdekkel végignyomtuk a bajnokságot, akkor nyílik meg a B, majd azután a legújabb kori gépcsoportok felvonulása A-kategóriás gépek. A futamok megnyerése azonban nem lesz mindig olyan egyszerű, mint azt először hiszi az ember. A C osztályban ugyan még csak-csak bologni a játékos, de már a B kategóriánál is igencsak szorít az idő, és a szakaszok sem mondhatóak kifejezetten rövidnek. Ha már az autók nál tartunk: nemcsak koszosodnak, hanem törnek is – méghozzá nagyon! Leszakadhat a lökhárító, az ajtó, a kupolag, sőt még a kerekeinket is elhajthatjuk (kivéve magát a hajított kereket, ilyenkor ugyanis vege a játéknak). Ezeket a „kisebb” szépséghibákat a versenyek után szervizbiztos javíthatjuk meg az adott keretből. Technikailag a Rally Fusion nagyon jól sikerült. A grafika szép, a pályadizájn szemet gyönyörködtető, egyedül néhány autó lehetne pofásabb. A járművek törésmódjelle sajnos

nem a legelőheűbb, ugyanis horpadások csak elszórtan vannak a kasztin – már a kisebb ütözéseknél is valamelyik elem szakad le a gépről. A hanghatások is nagyon jók, a kupulog durrogása, a jéges után sűrű gumik surrogása és maga a motor hangja is egészen jó lett. (Égyedül azt nem értem, hogy a lökhárítónak miért nem hallatszik a motorhang?) Az irányítás viszton hóbort – mint azt már sejtették, nem a szimulációt célozták meg, hanem sokkal inkább egy arcade-szerű irányítást kaptunk, ami ugyan egyszerű, de nagyon élvezetes. A játék nehézségi szintje pedig pont olyan, amilyennek lennie kell: nem túl könnyű, de nem is egetverően nehéz. Az Xbox- és a PS2-verzió teljesen megegyezik egymással, a Gamecube-verziótól érdekes módon nem hallani mostanában – reméljük hamarosan az is megjelenik. Összességében egyáltalán nem csalódtunk az Activision programjában. Noha tavaszi is sem érte el a WRC 2 színművet, de élvezetes, szép és izgalmas versenyeket lehet vele vinni.

Z.G.

corgan@freemail.hu

MELLETTÉ

- Látványos helyszínek, törhető autók
- Nagyszerű, élvezetes irányítás
- Izgalmas versenyek

ELLENE

- A kocsik törése nem a legéletszerűbb
- Néhál piszkos nehéz
- Az ütözéseknél általában mi húzzuk a rövidebbet

PEREPUTTY

- WRC II Extreme Sony
- Rallysport Challenge Microsoft
- Rally Fusion: ROC Activision

1-4 játékos

NTSC

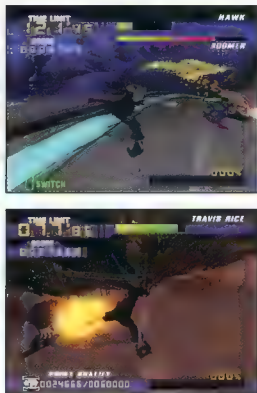
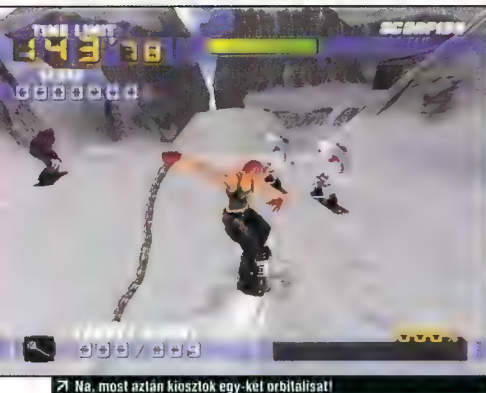
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	80
SZAVATOSSÁG	84

WWW.ACTIVISION.COM

ÍTÉLET

78



71 Na, most aztán kiesztok egy-két orbitálisat!

■ Veszélyes lesiklás a jövő versenyében

EVOLUTION SNOWBOARDING

TÍPUS SPORT KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.12.10. NTSC

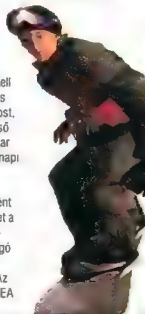
Nem sokkal a kétféleképp után már a snowboardozás sem a régi. Az unalmas és egyhangú lesiklásoknak nyugodtan búcsút inthetünk – ez a mostani verseny valami más, egy eszevesztett ámulkodás, ahol már nemcsak a győzelemért, hanem az életért is harcolnak a versenyzők. A pályákon veszélyes álsok randalíroznak, akik ellen már ügyességünk mellett be kell vetnünk minden lehetséges eszközt a túlélésért. Nem ez az első hűvös sztori, amit kinékelnek találnak ki a fejlesztők – és gyanítom, hogy nem is az utolsó. A játéknak nagyjából arról van szó, hogy egy általunk kiválasztott versenyzővel végigmegyjünk az adott pályaszakaszon, miközben ebben fura külsejű ellenfeleink lépten-nyomon meg akarnak akadályozni minket, meghozza meglehetősen erőszakosan. Ezt a kis kellemetlenséget környékén elhanyagolhatjuk, ha valamilyen célszerszámmal odavágunk nekik. A pályákon ugyanis különféle bukták kezelegyerekek vannak elhelyezve, a szégeses buzugánytól kezdve a korbácsolás az a vaslángig szinte minden megtalálható. Ezeknek „sporteszközök”, annyi szent, de használatuk elengedhetetlen a versenyhez. Ez azonban nem mindig lesz elegendő a sikerhez. A játék egy másik, nem elhanyagolható kitérője az ügyesség. Az egyes szakaszokon emellett, hogy utni-vágni

kell az ellenfeleinket és időre kell a célvonalon áthaladnunk, még bizonyos érméket, illetőleg kulcsokat is fel kell szednünk – melyeket általában egy tekervényes korlátan vagy egy ugrató legfeljebb pontjáról elugaszodva találhatunk meg. Ezek megszerzéséhez bizonyos el kell egy kis gyakorlást. A három játékmód közül (Quick, azaz gyorslesiklás, Duel azaz kétjátékos-mód és Evolution, ami egy kúdesztorozat) csak az utolsó szorú némi magyarázatra. Ebben 10 feladatot kapunk, ami a nyolc pályára levettve összesen 80 kúdeszt jelent. Ezek között lesz olyan, amikor csak pusztán az idő az ellenfelek, de lesz olyan is, amikor meghatározott számú ellenfelet kell kiűznünk a pályá végéig. Az igazi meglepetés azonban csak a 10. misszió után éri a játékos, amikor is megjelenik a hőfötte pályán az első főellenség, aki egy brutális lánclőfőrel szar szétzabálni minket. Ez azért nem mindennapi egy ún. extrém-sport-játékban. Minden sikeres célba érés alkalmával pontszámokat ill. érméket kapunk, esetenként újabb karaktereket. A pályák és a játékmódot a harcoló ellenfelek inge csak hasonlít az SSX-ben láttakra. Őriss ugratók, csillag-villogó fények a terepen – sőt még karaktereink tulajdonságai is hasonlóképpen fejlődnek. Az irányítás ellenben már nem hasonlítható az EA

snowboard-bajnokához, a kanyarodás ugyanis elég korlíményes (persze közben két oldalról is támadhatnak minket), a felugrások pedig akkor ugrató szükséges, amiből csak egy-egy van az adott pályán. A grafika sajnos túl sötét és kopár, ezáltal unalmas. Semmi nem emelkedet minket arra, hogy egy hőfötte hegyecsinon vagyunk. Sehol egy fény, sehol egy bokor – sőt, néha még azon is elgondolkodunk, hogy egyáltalán

havan síklunk-e... Karakterek megjelenítése sem egy világzár, de az ellenfelek még rondában sikerültek. A pályák változatossága vitatható, csak úgy mint az elért célú feladatok. Összintén szölvő, az elején még izgalmasnak találtam, de néhány kúdeszt teljesítés után urra lett rajtam az álmoság. Unalmas, hogy mindig ugyanazon a pályán kell lesiklarmunk (pláne tiszsz egymás után), csak épp más-más feladatokkal kapunk. Csak utána mehetünk a következő helyszínre, de itt ismétlen csak ez vár rank, csak pejtában Noha az említett SSX-játékokban sincs alapvetően több helyszín, az valahogy mégis sokkal izgalmasabb és látványosabb volt. Szó mi szó, ezt az érzést nem sikerült túlszárnyálna a Konaminak, mert egy meglehetősen fakó és unalmas versenyjátékot hozott össze – igaz, elég érdekes törtéssel. Kettlen játszva azért tud hangulatos lenni, de sem a Quick Race, sem a bajnokság nem az igazi. A snowboard-kedvelők azért tegyenek vele egy próbát, akik pedlgen a minőségi játékokat részesítik előnyben, azoknak marad ebben a műfajban a jó öreg SSX Tricky, ami szerintem még mindig a legjobb ebben a műfajban

Z.G.
corgan@freemail.hu



MELLETTE

- Rengeteg különböző feladat
- Érdekes kúdesztalapló verseny
- A kétjátékos mód jó poén

ELLENE

- A főellenségek likvidálása meglehetősen nehéz
- A grafika és az irányítás borzasztó
- Hamar unalmassá válik

PEREPUTTY

- Ssx Tricky
- EA Big
- Amped
- Microsoft
- Evolution Snowboarding
- Konami

2 játékos

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	57
HANG	63
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

59

WWW.KONAMI.COM



➤ Villámpasásként ért a felismerés, hogy Palpatine a közelben van!



➤ Innentől kezdve sínen vagyunk!



Alpe-sí száguldozás

ALPINE RACER 3

TÍPUS: KIDŐ/FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: PAL

Ahogy szilveszter közeledtével a petárdák a bolhapiacra, úgy szaporodnak el a konzolboltok polcain is a téli sportok szerelemesekékné készült játékok. A hideg évszak beköszöntével a legtöbb és a témában érintett játékirodát ide látja először a szezonális termékével. Nem várt, viszont annál érdekesebb húzás volt a Namcotól, hogy játéktérmet gépek után most PlayStation 2-re fejlesztette tovább az Alpine Racer-sorozatot, ugyanis az első két rész inkább a játékbárlangok látogatóinak mondhat valamilyen – az első még 1995-ben jelent meg, a sorozat második része pedig két évre rá látta meg a napvilágot. Ez öt év tavlátából azt sugallja, volt idő az előkészületekre.

Be kell valljam, a bevezető képernyőket majd' elővadtam a gyorsörvénnyel: csodálatosan animált szereplők és helyszínek, klasszikus japán rajzfilmszerűség. A játék maga egy szédületes tempójú sí-, illetve snowboardverseny! Várakozó a képernyőre, persze a felmenőkben kiinduló játéktérmi formában. Kilenc különböző versenypálya áll rendelkezésünkre, amelyek megalkotásához mihóds adatokat használtak fel, vagyis a készítőik egyeztek a valóságnak leginkább megfelelő lemodellezni a pályákat. Emellett a versenyeket megtörtölték még az időjárás viszonyaitagsággal is. Hol a hó szől be a verseny alakulásába (akár lavina formájában is), hol a hó, közöl,

pedig mindkettő. Rádásként – hogy még csak véletlenül se legyen egyhangú a játék – nemcsak a nappali világosságban, hanem alkonyat utáni sötétben is indulnak versenyek.

A választható nyolc különböző karakter között mindenki megtalálhatja a kedvére való figurát. A legfigyelemreméltóbb szereplő a franciák kis versenyzője – egyértelmű, ha valaki normális, az csakis és kizárólag combfixben és franciabugiban fog nekivágni a pályáknak. A programot sikerült a már megszokott játékmódokkal teletölteni: felvehetjük a kesztyűt egy másik versenyző ellen (One in One), szialom versenyhezutunk (Sialom), kipróbálhatjuk magunkat időmérő futamokban (Time Attack), többszenyész futamon vehetünk részt (Cross Attack), és a jól bevált karriermódot is választathatjuk (Extreme Winner's Cup).

Az első módra – One in One – nem érdemes szót pazarolni. A Sialom módban a pályákon elhelyezett zászlók között kell elvinni, ami egyébként igencsak emberpróbáló feladat, mert amellet, hogy elég sokat sikerült belőjük elhelyezni, legfőbbörvén olyan íveket kell produkálni, hogy még a székből is leesünk. Az időmérő futamon három perc áll rendelkezésre hogy végigcsusszunk a pályán, a Cross Attackban pedig három másik versenyző ellen kell helytállni a versenyen.

A legérdekesebb játékmód természetesen az Extreme Word's Cup. A menüpontba

lepve elsőként ki kell választani a karaktert, melyek mellett felütnétek annak fontosabb tulajdonságait is (sebesség, ügyesség, kanyarkezelés). Ezt követően ki kell választani a sporteszközt, amellyel rajthoz állunk. Első nekifutásra ezt még a gép adja alá (ez egy „alap” snowboard vagy síléc, attól függően, hogy a verseny milyen stílust képvisel), de persze a későbbiekben lehetőség van újabb és próbát vásárlására is. Ezután már csak a lovak közé kell csapnunk és teljesítenünk az adott pályát, legyőzve egy másik versenyzőt. Ekkor már nemcsak az első helyért, hanem azért is pénzt kapunk, ha a kiszedtől időn belül teljesítettük a pályát, illetve mennyit trükközgettünk – viszont levonás jár az ütközésektől és az esésektől. A pénzt – amennyiben elegendő – költhetjük egy jobb deszkára, illetve léc megvásárlására, mindazonáltal nem árt kicsit spórolni a kupa elején, hiszen a pályák fokozatosan nehezednek, és könnyen előfordulhat, hogy csak másodikokként sikerül célba érni. Ilyenkor nem tudunk továbblépni, ebben az esetben pedig súlyos összegeket kell lecsengetni a verseny megismétléseért. Az abszurdum végül jobb felismerés, hogy gyorsabb legyen a spórolás is, hátha elbájoz! Mindennek ellenére érdemes a pályákon végigszenvednünk magunkat – még akkor is, ha

bukdacsolás és sorozatos esés lesz belőle –, mert annak ellenére, hogy nem sikerül nyertként befejeznünk, számlapontokat a gép. Nemcsak külső, hanem belső kameranézetet is érdemes kipróbálni a játékok (én ugyan nem nagyon szeretem ezt a módot, viszont most kváziellen tettem – és nem bántam meg). A grafika nem egy hihetetlenül nagy durranás, de sok rosszat sem lehet rá mondani, a sebességérgézt pedig – noha szinte már nélkülöz minden realitást – fantasztikus. Minden pályán megvan a maga kis „slagere”, amely nagyon jól idomul a pálya hangulatához (attól függően, hogy könnyebb vagy nehezebb, a zene stílusa is ekként változik). Szóval az Alpine Racer 3 egy könnyed stílusú, de átlagos versenyjáték – láttunk már ebben a műfajban éne a gépen jobbat és rosszabbat egyaránt.

Anit@
anita@jpm.hu

MELLELTÉ

- Hangulatos környezet
- Nagyon jó a sebességérgézt
- Változatosak a pályák

ELLEN

- Csak a karriermódnak van hosszú távon értelme

- Hamar elfogy a pénz

- Volt már jobb

PEREPUTTY

- SSX Tricky
- Electronic Arts
- Alpine Racer 3
- Namco
- Evolution Snowboarding
- Konami

2 játékos

PAL

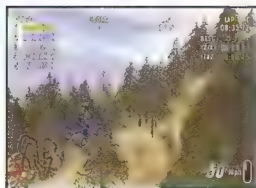
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	72
SZAVATOSSÁG	70

WWW.NAMCO.COM

ÍTÉLET

74



7 A könnyű reggeli torna alkalmából mindenki egyszerre nyújtózkodik

■ Homokfutók, agyag-krossz – ráadásul nem is rossz!

ATV OFFROAD FURY 2

TÍPUS EXTRIM AKTIVITÁSOK KIADÓ SCEA FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 23. NTSC

Mostonában gyakran észrevehető, hogy a játéklejlesztő cégek nem igazán örültek meg magukat, hogy valami új mutassanak a nagyzéreműnek. Egyre több már létező játéknak írni ki egy – valamilyen formában átalakított – folytatást, mely természetesen ráadásul még csemegetés is sikerül. Az ATV első részének piaca kerülése óta körülbelül egy év telt el, ami általában elegendő idő ahhoz, hogy a programozók elrakjokjanak egy teljesen újszerű folytatással.

Akkor esetleg nem ismernék az előző részt: az ATV Offroad egy olyan versenyjáték, ahol négykerekű homokfutókkal kell különböző dombos-dombos helyszínek végigmennek. Ráadásul a nagyobb bukkánokon ugratva bemutathatunk valamilyen extrém trükköt is. Teszem azt, fel kell állni az útszélre, el kell engedni a kormányt, vagy akár kézen kell rajta állni. Nos, a második rész alapelvei nem változtak túl sokat. Minden, ami az előzőben megvolt, megmaradt itt is, de persze azért néhány újítás is helyet kapott. Talán a legfontosabb ezek közül, hogy immáron online, a világhálón keresztül is bőszen nyomhatjuk a gázt (ez persze per pillanat csak az USA-ban megoldott). Az előző részhöz képest a választható versenymódok is kibővültek. Egyjátékos modban háromféle futamra nevezhetünk be, nevezetesen: Race, Championship és Freestyle. Az első különösebb tét nélküli futamokat foglal magába, ahol a pályákon elhelyezett ellenőrző kapukon kell áthaladni. Ekkor sorrendben a gép minden elágazásán megmutatja nekünk a helyes irányt. Ez elsőre ugyan nem tűnik túl fontosnak, azt hinnénk, a helyes útirány adja magát – de bizony néha

nagyon hasznos dolog, mert lesznek meglehetősen bonyolult helyszínek is, ahol a játékos hajlamos levágni az utat. Ezzel csak az a baj, hogy ilyenkor a checkpointokat is elhagyjuk, és az első helyünk ilyenkor hamar elszáll. Magában a bajnokiságban kezdetben csak az amatőr versenyzőszorokot állnak rendelkezésünkre, melyek teljesítése után nyílik csak lehetőségünk az expert fokozat végigküzdesére. A sikeres futamok után újabb járművek, ruhák, sisakok és az ilyenkor megszokott dolgok aktiválódnak. A freestyle-versenyeken egyedül társunk a járműnk lesz. Itt időre kell különféle mutatványokat bemutatnunk – természetesen pontokért cserébe. Ellengejük a kormányt, vagy ráálmaszkodva két lábunkat összenyitjuk a levegőben – akár az SSK-szel is játszhatunk, csak jelen esetben

nem egy snowboardon csúszunk. Nagyon oda kell figyelnünk arra, hogy egy-egy ugratás után megfelelő pozícióban érjünk földet, mivel ha kissé nehezebben érkezünk le a kelleltenél, nagyon könnyen felborulunk (mondanom sem kell, hogy ilyenkor az adott mutatványunkért járó pontokat is elveszítjük). Az ATV 2-ben helyet kapott egy egyszerűbb pályaszervező is, ahol a játékos szerepét pályákat alakíthatjuk át az ellenőrző kapuk ill. a rajt-, és célvonal saját szájízunk szerinti kijelölésével.

Ami a kivitellezt illeti, az új rész szemiatomást sokat javult. A járművek kidolgozása sokkal jobb és részletesebb, mint az előzőben. Irányításuk ugyan nem sokat változott, de ez nem baj, ugyanolyan egyszerű és élvezetes, mint azt már megszokhattuk. A motorhangok szintén elfogadhatosan szólnak és a versenyek

közben hallható zene is klappol. A háttér megvalósítása azonban sajnos még mindig nem egy nagy szám: az objektumok által vetett árnyékok gyáltrák, a textúrák néhol nem illeszkednek, és váliához az egész tal egyszerűsége tűnik. A mesterséges intelligencia jók mondható, bár kissé szemet dolog, hogy ha valaki rák ugat, akkor csak mi esünk el... (ez főleg akkor idegesítő, ha az utolsó körben történik). A hangulat azonban mindenképp orvoslója ezeket a hibákat, főként ha többen játsznak.

Osszességében tehát az ATV Offroad Fury 2 nagyjából az lett, amit vártunk: egy szimpla folytatás némi tupirozással. Más kérdés, hogy ez a fajta személet a továbbiakban – vagy egyáltalán – elegendően bizonyul-e...

Z.G.

corgan@freemail.hu



MELLETE

- Sok versenymód és megnyerhető bónusz
- Eltálatl irányítás
- Hangulatos pályák

ELLENÉ

- Csak egy szimpla folytatás, kevés új dologgal
- Szemetek az ellenfelek
- Kísérletet csont már ez a stílus

PEREPUTTY

- Freekstyle
- Electronic Arts
- ATV Offroad Fury 2
- SCEA
- ATV Offroad Fury
- SCEA

1-4 játékos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	73
SAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

71

PAL

WWW.SCEA.COM



■ Halálosan gyenge iramban!

TOKYO ROAD RACE

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ

INNOVÁCIÓ FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS 2002.11.19. NTSC

A Taíto „ujdoncsult” autós játékanak európai debütálását tulajdonképpen nem előzte meg semmiféle előzetes információ, így egészen a megjelenés napjáig szinte semmit sem lehetett tudni róla. Fantáziában megaldottakkal a játék címe talán azért sejtethette, hogy japcsi rekordok kelt majd versenyeznék benne . Mivel én személy szerint odavagyköt a japán játékokért (hát még, ha egy autóversenyről van szó), kíváncsián és izgatottan vártam a „meglepetést”. Nos, miután elindítottam a játékot, egy kicsit meglepetőn – ugyanis a Tokyo Ro-

Race nem más, mint a Japanban már 2001 márciusában megjelent Battle Gear 2. A várható minőségéről pedig már a megkezdődött gyengécske bevezető képsorok után alkothatunk magunkban némi képet...

Sajnálattal kell közölnöm, hogy mindössze három játékmod közül lehet válogatni – ez pedig hamarosan egyez redukálódik, léven a Free Run és a Time Attack versenyekre felesleges a drága időnket pazarolni. Marad tehát az Arcade üzemmód, ahol indulhatunk a bajnokságon. Vasok meglepetésként ér, hogy Tokio városának különböző pontjain (pl. egy ovális

pályán, egy hegyi szerpentinen vagy akár a belváros szűk utcáin) kell versenyezniük, természetesen csakis japán sportkocsikkal. Összesen hat licenccel autómárkat vonultat fel a Tarto fejlesztőcsoport, amik a következők: Toyota, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru és Honda. Már a jázdek elnevezés mintegy 30 asztal- és szagtaggal áll rendelkezésünkre, melyekhez a későbbiekben csatlakozik még 10 új modell. A követelmény persze nem túl bonyolult: a lehető legjobb helyezést kell elérniük a versenyeken, és – hogy az életnek ne legyen olyan egyszerű – a futamokat igen szoros időlimitok-
hez kötik. Egyenként összesen 10 pályát áll rendelkezésünkre, melyek a teljes siker érdekében visszafelé is letejsütni kell.

szített fénykép, a fékezesnél észlelhető por effektus pedig olyan, mintha valami grafikai hiba lenne (pudrálkodjék az is...). Az már csak hiba a történet, hogy a közönség láttán a játékos „el fogyaszít” néhány száz zsebenként mutató sárga lakadt a kb. három színből álló papírpáncsák az oldalnyalona tüdővel nezőkölt. Egyszerűen nem is értem, hogy miért kellett ilyen „ember” kinevelő objektumokat elhelyezni a pályákban, ha a készítő nem tördelte a megvalósításuknál önméretűt a többet. A motorhangok elfogadhatóak, de a fékezésnél és a becsapódásoknál hallható zúg első bőlán szől.

A – természetesen teljesen arcade-stílusú – irányítás viszont egészen jó lett. Külön érdekesség és pozitívum, hogy van műszerfal-nézet is, amivel egészen élvezetes a vezetés. Ez a nézet tényleg nagyon baba (sajnos ennek is megvan a maga negatívuma, ugyanis minden kocsinál ugyanúgy néz ki).

A játék legnagyobb hátránya a túlzott és rossz megvalósított néhezégi szim. Egyserűen felül a játékos, hogy a harmincadik próbálkozás után sem sikerül neki elérnie a rhadi ellenőrző pontot. Ugyanakkor az is igaz, hogy annak a bizonyos 10 pályának a teljesítése időidit nélkül kb. fél órába telne – lehet, hogy az ennek tudható be. A Tokyo Road Race az allgategatek biztosan nem fogja lekötöni 20 percet tovább, de sajna az autózverseny-fanatikusok sem lelik túl sok örömet benne. A Mídas ezzel a problémával szembe nem néz, hanem az egyszerűbb, még akkor is, ha tudjuk, hogy jóval olcsóbban vásárolhatjuk meg, mint egy újonnan kihozott programot. Ezt a teljesítményt nem lesz nehéz felülmúlni a Genknek a Tokyo Xtreme Racer folytatásával, ami jömagam már tükön üle várók

Z.G.

corgan@freemail.hu

☞ A fehér KITT vattacukor-szórással próbál lelassítani



Számonra érthető módon győzelem után nem lehet tovább lépni, csak egy mentes után – ki a főmenübe, majd újból az autózáslistára cserélsz, és ezután legyél a pályaválasztás (a másik nagy hűlyeség, hogy az állás a memóriakartyán 2200K-ból foglalt!) Először elmeharbozodott ötlet – de ez még csak a kezdet. A negyedik pályá után jönnék az újabb borzalmak, ugyanis innenről kezdve szinte lehetetlen teljességtel checkpointokat. A gép ugyanis szememremetlenségű csali! Érekesd mondjuk a rivalisnak felekesz nekis is beveszsz 90 fokok kanyarokat, a mi irányításunk alatt álló autózól viszont meg szalutia is kisodródunk, vagy nekimegyünk a kőrlátónak. Ejnye!!!

Sajnos azonban még ezt is lehet fokozni, ehhez pedig csak a képernyőre kell nézni. A játékok grafikája meglehetősen púntan. Igaz, hogy majd két éves konstrukció, de hát a GT3 sem sokkal fiatalabb „gyerek”, a különbség azonban egyszerűen ordít! Egyedül az autók azok, amelyek elfogadhatóan néznek ki, minden más borzasztó. A háttér egy kife-

NEI

- Eredeti japán autómárkák
- Élvezetes irányítás (főként műszerfal nézetből)
- Kihívás aztán van benne dögvél!

ELENE

- Borzasztóan gyenge grafika
- Elképesztően nehéz, és éppen emiatt...
- ...hamar feladiuk a küzdelmet!

PEREPUTTY

- Tokyo Xtreme Racer Zero
Genki
- Touge Max 3
Atlus
- Tokyo Road Race
Midas Interactive

1 iátékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	52
HANG	63
SZAVATOSSÁG	40

WWW.MIDASINTERACTIVE.COM

ÍTÉLET

55



➤ A rajtsorrendel gyorsulási verseny dönti el



➤ Nem trafipax – az ellenfelek kedveskedése



➤ Annnyira gyorsan repülünk, hogy még a spoilerok is lemaradnak!



Technices száguldáshoz technika is kell

LEGO DROME RACERS

TÍPUS: KIDÓ FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: 2002.12.06. PAL

Nem az első autósverseny a LEGO haza tájairól a Drome Racers, sőt szinte már rendszeresen mondható, hogy az új autós kiegészítőket egy programban is megéneklük. A Drome Racer a legújabb, 2002-ben megkezdett LEGO-világot hozza el a konzolokra. A műanyag építőkövek nagymesterétől megszokott, apróképpen kidolgozott világot szerettek volna átlátni az Attention to Detail fejlesztői. (A csapat egyébként PS-ről nyergelt át az új konzolgenerációra, hiszen a Rollcage néven futó autósversenyt, ha nem is kirobbanóan, de sikeresen szerepelt).

A legó játékokra általános jellemző, hogy igyekeznek a nehézségi szintet egy befűző, hogy az a mintát adó kiegészítő különbözőségét még nem túl nehéz, de azért kihívást jelentő legyen. A Drome Racers esetében ez csak annyiból lehetett problémás, hogy viszonylag széles korosztályt szolgálnak ki a játékból: dobózat. A belépőkorosztályba (5 éves) tartozó fiúk kezébe adva az irányítót, igaz sikerménnyel csak a legegyszerűbb pályák kapott a játéktól. Tízéves életkor felett viszont valószínűleg csak az egymás elleni versenyzés nem fullad rövid távon unalomba, a viszonylag szelídre kalibrált gépi sofőrök miatt.

Pedig a kartertörténet és a játékmennyiség teljességre sikerült, már ha valakinek nem megy az agyára a „jóvsportja”-sztori. A Drome ugyancsak éppen egy ilyen, a teljesen urbanizálódott földön felépített, eszelen nagy mesterességek világ, ahol minden az autósverseny célját szolgálja. Az órási, úrbéli is látható kör alakú acélfallal beült területet

előtérő domborzati és éghajlati zónákra osztották, és egymáshoz kapcsolt futamokból álló versenyszorozatot tartanak rajta a tömegigényt kiszolgáló szórakoztatóipari óriások. A bajnokságban induló csapatoknak egyaránt jól kell teljesíteniük terep- és pályaversenyeken, valamint egy köztes, leginkább utcaiának aposztrofálható kategóriában.

Természetesen az első futamok teljesítésén más tulajdonságokkal bíró járművekkel vívják a sofőrök, minden fordulóban, mindhárom kategóriában teljesítve egy-egy többszörös menetel. S miként a raliban a szakaszok eredménye, itt is meghatározó az előző futam eredménye az indulási sorrend és időszámítástól. Az első verseny rajtkockát pedig egyenes kieséses rendszerben, gyorsulási versenyben osztják fel egymás között az indulók – csak azért, nehogy az karamrodjon az autósport-palettráról. Hogy mennyire életszerű egy ilyen kategóriák között ugráló versenyszorozatot, azt mindenki döntse el maga, de egy LEGO világban több mint hétért.

A játék grafikai nem lehet megvalósítani a látványosság hányával, miként a környezet és a pályák változatosságát is csak a szórás szívével tesztelő marasztalhatja el. Felkavart por, tornádó, elektronikus viharok és gonoszban vakító villámok szórakoztatnak az állagban széles, de egyedi ötletekkel tarkított látványelem-tárra. Az előtérő éghajlati/domborzati viszonyok megtegyék jól jönnek le a képernyőről, és egész jól sikerült megkapni a pályatervvezetőknek az azonos helyszínen, de mégis előtérő nyomvonala zojós versenyzés kivételével. Ez utóbbit a számos más programban is alkalmazott alternatív szakaszokkal és meg-megforduló

versenyiránnyal érték el. Gyakorlatilag néhány fő szakasz (telepnyelv) egy visszatérítő stb. ...) követelést minden azonos Drome-szeletben futott versenyre, a korábbiól, köszönhetően az ide-oda rakosgatott terep/lelemeknek. A szépség oltárán viszont feláldoztak egy szerímet, igen is fontos dolog: amíg az autók pontosan olyanok, amilyeneket a játékból polcainál levett dobozokból összerakhat bárki, addig a környezetben csak elvélve bukkannak fel LEGO témák.

Az irányítás és a járművek fizikáját nem bonyolították túl, ami az első esetben még pozitív, az utóbbiál viszont már inkább a sajátlatos jellemzők kategóriájába tartozik. A felszedhető extrák menürendszerével nem kell foglalkozni, amíg az első el nem „lővi” a játékos, addig nem tud újabbat begyűjteni, s ezenkívül csak a gáz-fék vonja el a figyelmét a kormányzástól. Pedig felszedhető cuccból van szép számmal, olyan kedvességek is, mint az irányítót rakéta, vagy az összes ellenfelet elváltó fényáram. Az autók viszont kissé furcsán viselkednek ahhoz képest, hogy látszólag folyamatos fizikai kapcsolatban állnak az úttal. Az első repülő-ektra felvétele és aktiválása után válik egyértelművé a wipout-érzés, ha kerék helyét léggámmal futatnak a szélerek, akkor minden a helyén lenne. Érdekes módon egy ugrató után viszont nagyon is autószerűen pattog az útra nem megy kerékre érkező kocsi. Az viszont már az ifjú és ennél fogva igen lelkes versenyzők kedvét is leterheli, hogy a hosszanti tengelyük mentén addig szinte meg sem rezdülő járművet jatszi környékessel forgatja többszörös piruetté egy könnyed koccanás is az ellenfelekkel!

Az igen jól megdolgozott versenypályák összefűzésével a bajnokságmódot kellően fűszerezik a kihívások is, ahol négy, akár teljesen azonos futamban kell bizonyítani a játékosnak, s az azzonali di, no meg megnyíló új pálya, jármű, akármi mellett rögtöst sikerélményhez is juthat. Az már egy másik kérdés, hogy amíg nem teljesíti a kihívást, addig nem megy tovább a bajnokság sem. A menet közben, helyezésből is kihívások szerzett építési pontokból pedig nemcsak az alap járműpark tuningolható, de szépen fel is építhető a LEGO szinte teljes Racers-autósorozata.

Ennél az építési résznél azonban megint csak kihagyunk egy, a program LEGO-származékában rejtőző sőt azt a fejlesztők Ugyanis az újabb járműveknél csak az alváz és hozzá tartozó két felépítmény variáció megválasztására (no meg a szín megadására) van lehetőség a játékosnak. Szóval arról, az az első – még a PlayStation idején megjelent – LEGO Racer programban is elérhető lehetőségre, hogy ha az ember új jövedve úgy tartotta, akkor kockákkal rakhatta össze saját járgányt.

Lehet, hogy éppen az a baj, hogy a Drome Racers járműveiben már sok Technic-építőelem is helyet kapott, és túl bonyolultak lennének a leghétséges modellek a valódi ideji rendezéshez? Így mindenesetre a legújabb LEGO autósverseny nem sokkal több, mint egy, az újabb korosztálytán készült tesztelő és kiadás játék, ami az igazi LEGO-megszállottaknak egy kicsit kevés.

Schuerue
schuerue@ipma.hu

MELLETE

- Létező LEGO modellek
- Kidolgozott környezet
- Sokféle versenypálya

ELLENÉ

- Nincs valódi építés
- A környezet nem legős
- Elanyagolt fizikai modell

PEREPUTTY

- Rumble Racing
Electronic Arts
- Drome Racers
- Hot Wheels Velocity-X
THQ

2 játékos

PAL

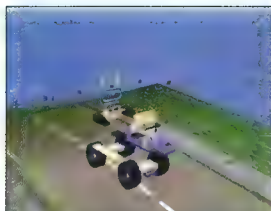
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	76
HANG	70
SZAVATOSSÁG	65

WWW.LEGO.COM

ÍTÉLET

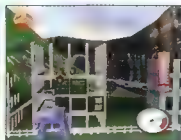
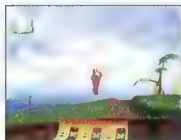




➤ Nem beszélünk. Körénk építik az autót!



➤ A stáb már csak vágott anyagot néz vissza



➤ Amortizáljuk a menekülő gonosz kocsiját

■ Figyelem! Kamera forog! Csapó! Akció!

LEGOISLANDXTREMESTUNTS

TÍPUS: ÜGYESSÉGI KÍADÓ

FEJLESZTŐ: PHILIPPE BOUJANA MEGJELENÉS: 2006. IV. PÁI

A LEGO-sziget, az egymáshoz lá-
záró történetek összekapcsolódó
minijátkaival szórakoztató koncepció volt az első (akkor még csak
PC-re készült) hivatalos LEGO-program alap-
ja. Az ötlet elég sikeresnek bizonyult, így a
rendszeresen megjelenő játékok között időről
időre felbukkannak újabb történetek.
A változatos történetek leggye-
nyesebb juttatásának az alapvető ellentét: a főszereplő
Pepper az egyetlen, aki megakadályozhat-
ja a LEGO-sziget hivatásos gonoszának,
Bricksternek az ármánykodásait. A teljes
korítás persze epizódról epizódra változik,
miként a sziget lakói és épületei, sőt földrajza
is teljes más. Jelen esetben szinte minden
és mindenki a filmyártásban találta
meg életét célját, a
kies és napfényes
szigeteken egymást
énik az akciófilm-tor-

gatók. A gördeszkás pizzásfürdő természetesen kiderül, hogy ő minden kaszkadőrnek
legjobbika.

No persze bármennyire is elájul a pa-
rádés bemutatkozástól a Spielberg-fejű
LEGO-ember, aki nem meglepő módon itt a
legfőbb rendező szerepét tölti be, Pepper
kománknak több lepcsőben kell bizonyítania,
hogy alkalmas a vilámféle akciófilmeket
végrehajtására. Márpedig addig munka bőven
az önállósított kaszkadőrnek: a sziget felül-
re fordított forgatókönyve hatalmas táblák
hirdetik, hogy autós-motoros, vízi vagy légi
üldözéshez, vagy éppen a főgonosz lepi-
pázásához keresnek vállalkozót (sokan szeretnék,
ha így üzemelné Hollywood is...). Összesen
öt jelenetben avanszáhat sztrárra a játékos,
de az első, autós üldözés kvetelével, minden
további jelenethez meg kell szereznie az adott
járműtípusra szóló jogosítványt. Mivel motor-
os, jet kis, repülő és ejéldörny jelenetek
vannak még Pepper komára, be kell

szereznie jogosítványt, vízjárasságit és
pilótaengedélyt is. Ezeket a megfelelő helye-
ken, a rendőrségen, a kikötőben és reptéren
bármikor megszerezheti a játékos, s még
csak tesztlapokat sem kell kitöltenie, csupán
egy egyszerű gyakorlati vizsga várja. A for-
gatókora azonban nemcsak vezetői engedély
szerezésére, hanem az előző feladatoknak
megfelelő LAFTA (LEGO Academy of Film
and Television Award) díjat nyerve kell telje-
síteni. A LEGO Oscarból ugyanis – akárcsak
a sportversenyeken – háromfélté osztanak
ki minden jelenetre, bronz, ezüst és arany ki-
vitelen. Itt létgés is a történet kötöttsége,
de még számos játéklehetőség vár a Peppert
irányító játékosra, melyek egy részét teljesí-
teni kell a végső sikerhez, mások pedig csak
piusz színelőttel jelenhetnek a játékban.

Ilyenek a boltok rakatárának Sokoban-szerű
rendbetele, forgatókönyvek vagy épp
pizzák kiszállítása a címzeteknek az idővel
versenyre, de akad gördeszkaverseny
is. A minijátékok többnyire egy egyszerű
párbeszóddal lehet megnyitni, hiszen a sziget
nagy népszerűségnek örvendő Pepper
minden sétálattal, áldogálattal vagy épp dolgára
igyekező figurával könnyen szót ér. Kellemes,
és a fiatal célkorosztályt nézve szükséges
jellemzője ezeknek a feladatoknak, küldet-
seknek, hogy mindig lehet velük próbálkozni,
amíg nem sikerülnek. A postás bácsi például
minden egyes találkozáskor rábázza a játékos-
ra a sürgős küldeményeket, még akkor is, ha
előtte már tucatnyi alkalommal nem sikerült
időre célba juttatni azokat.

A sziget felépítésén, épületein, s termé-
szetesen a szereplők megjelenítésében
is folyamatosan fejlődnek a LEGO-sziget
verziói. Az Xtreme Stunts esetében már elég

jól sikerült elérni az aprócska kockákól
felépített környezet hatását. Ehhez hozzájárul
az is, hogy a különféle járművekbe úgy szál-
be Pepper koma, hogy azok alkotóelemeire
hullnak, és Pepper körül újra felépítik magu-
kat. Az igazi LEGO-érzéshez talán csak az
hiányzik, hogy sem a járművekkel, sem az
épületekkel nem tudja a játékos saját szíjára
íze szerinti megépíteni vagy átalakítani. Talán ezt
a hiányosságot akarták pótolni a programo-
zók a „kockakálty” építésének lehetőségével,
amireh a mindenhol szétszórott LEGO-blokkok
gyűjtögetésével lehet építőanyagot szerezni.
A pusztá pontozásnál jóval látványosabb
eredményjelzést Pepper marokszámlálóján
lehet nyomon követni. Az építészeti lehetősé-
g hiányán túl talán csak azt lehet a pro-
gram szemétre vetni, hogy túlságosan könnyű
egy sokat látott játékos számára. Ez azonban
koránt sem hiba, a programot ugyanis nem
az irányítói megkegyesedéssel kezű játékos
vetérmények, hanem az időközben valós
kiszárlék formájában is piacra dobott Island
Xtreme Stunts csekkolónak. Számukra biztosan
nem okoz problémát az sem, hogy a több-
játékos mód teljes egészében hiányzik a
programból, ami pedig jó néhány a gép ellen
vívott kaszkadőrpárbaj vagy versenyértéke-
sébbe tudna tenni. A részletesen kidolgozott
programot és a megújuló ötlettárház mind-
rugalmasan alkalmazkodó szigetét élvezve
biztos vagyok benne, hogy Pepper kalandjai
mindaddig folytatódnak, amíg lesznek
hatások és apu vagy a bátyus odagondol
éket a konzolhoz néhanapján.

Schuerue
schuerue@lpm.hu



MELETTE

- Megépíthető valódi kiséletek a LEGO
reportárján, nagyon „Jegős” környezet
- Változatos stílusú feladatok

ELLEN

- Nem túl széles célkorosztály
- Hiányzik a többjátékos mód
- Nem menti a kaszkadőrmutatványokat

PEREPUTTY

- Island Xtreme Stunts
LEGO interactive
- LEGO Creator
LEGO interactive
- LEGO Island 2
LEGO interactive

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	73
SAVAATOSSÁG	70

WWW.LEGO.COM

ÍTÉLET

66

A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN

XBOX
LIVE

■ Kipróbáltuk az Xbox Live!-ot

Egyes elemzők szerint 2010-re a konzolokkal internetezők száma elérheti a százmilliót – nem véletlen, hogy a legtöbb cég megpróbál ebből kihasítani igaz, a Nintendo-nál egyelőre nem látnak fantáziát a dologban, de mind a Sony, mind a Microsoft hatalmas összegeket költ a dologra. Az előbbi rendszer kipróbálására sajnos várnunk kell még pár hónapot, de a tavalyi év végén, mintegy karácsonyi ajándékként elért hozzánk az amerikai Xbox Live készletünk, így az ünnepeket bösz lövöldözéssel és szágúdással tölthetjük – természetesen az interneten keresztül

A kapcsolódás

A legfontosabb kérdés, hogy mire is van szükségünk ahhoz, hogy játszani tudjunk? Először is kell egy – nem módosított (egész pontosan: modchipelt) NEM felszerelt) – Xbox és az Xbox Live-készlet (ebben benne van a szükséges szoftver, két játékdemo, valamint a mikrofon-hallgató), eztán egy adag eredeti játék, no meg egy szélessávú internet-hozzáférés. Az első három ugye egyértelmű, az utóbbival viszont lehetnek gondjaink, kis hazánkban egyelőre ugyanis az ilyen

nem mindennapos dolog. Igaz, manapság már minden távközléssel foglalkozó cég kínál ADSL, vagy annál is gyorsabb elérési, de ezek közel sem mindenütt elérhetőek – még a fővárosban is vannak fehér foltok, nem is beszélve az ország más helyeiről, kisebb településeiről. Ha azonban rendelkezünk ilyenrel, akkor egy egyszerű hálózati kábellel össze kell kötni a kábelmodemet (amit ugye az internet-hozzáféréssel együtt kaptunk a szolgáltatónktól) az Xbox-szal, és már készen is van a dolog fizikai része. Ha újient a PC-n szeretnénk netezni, akkor elég átugrani a kábelt – igaz, egy hubot közbekötve meg lehet oldani a párhuzamos használatot is, de ennek nem sok gyakorlati jelentőséget látunk

Ha rendelkezünk a fenti cuccokkal és összekapcsoltuk konzolunkat a kábelmodemmel, illetve azon keresztül a szolgáltatónál, akkor még hátra van egy cirka ötperces beállítási munka. Először az Xbox Live felmásolja a szükséges adatokat a gép merevlemezére, és így a főmenüben megjelenik ez az opció is. Ezt követően regisztrálni kell magunkat – meg kell adni a hűsítőnévünket egyedi kódot, a nevünket, elérhetőségeinket, valamint a címünket. Az utóbbival akadt egy kis problémánk, ugyanis Magyarország természetesen nem szerepel a támogatott országok listáján, az „Other countries” opció pedig kedvesen közölte, hogy várjuk meg, amíg a mi területünkön is beindul az Xbox Live. Így aztán mi volt mi tennünk, az Egyesült Királyságot írjuk be tartózkodási helynek (továbbá három igazolt percert töltöttünk egy angol irányítószer felkutatásával). A következő lépcsőfok szintén vicces volt, ugyanis a hitelkártyaszámunkat látkolta a masina, bizonyítandó, hogy elég idősök és érettek vagyunk az online játékokhoz (no meg hogy legyen honnan levonni egy év múlva a következő év költségeit). Erre nem készültünk fel százezzelekosan: vad telefonálásba kezdünk, de végül

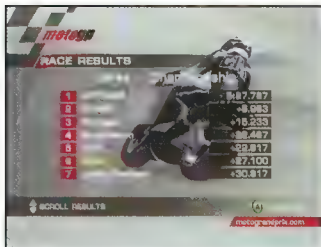
sikerült meggyőzni valakit, hogy nem Ferrarit akarunk venni a kártyájával... (Mellesleg mindenkinek, akit illet olcsón eladó egy túzváros F355, öt éves, jobb eleje kicsit törött). Egyelőre csak a Visa, a MasterCard és az American Express kártyákat támogatja a rendszer. A végző lépés már csak a – meg nem változtatható – felhasználónévünk (ez az ún. Gamertag) megadása volt, és már készen is voltunk. Minden más technikai dolgot, beállítást magától végez el a gép, nekünk esetleg csak annyi lehet a feladatunk, hogy az internet-elérésünk jelszavát megadjuk. Az egész tényleg csak öt percig tartott, aminek nagy részét az irányítószer és a hitelkártya-hajkurászás telte ki; ennél egyszerűbben tényleg nem nagyon lehetett volna megcsinálni a bejelentkezést

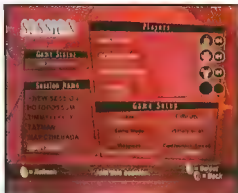
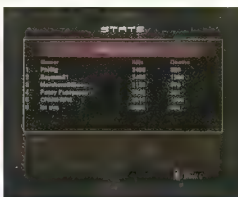
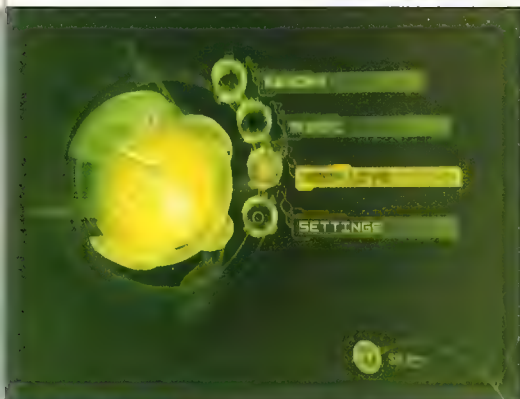
A következő fontos dolog a fejhallgató, aminek a vevőjét a kontrollerbe kell helyezni, a szerkezetet pedig a megadott módon a fejünkre (elsőre meglepőnek tűnt az elrendezés, de közel egy hónapnyi használat után bátran kijelenthetjük, hogy kényelmes). Sása ugyan korlátozott, az alig másfél méteres szmórt, de ha valakinek játék közben ennel távolabb van a feje a kezében levő kontrollertől, annak valószínűleg úgysem ez a legnagyobb gondja. A készülék van egy hangrészegzővel, illetve egy elméltó gomb, amit megnyomva kikapcsolhatjuk a mi mikrofonunkat, így lehetőségek nyílik például a telefonálásra, vagy a körülöttünk levőkkel való beszélgetésre. A mikrofont optikailisan elhelyezve (ket-három centire a szánkól) nem hallatszik be a szuszogásunk, viszont érthetően hall hallani – mimha csak telefonálunk. Kipróbás előtt nagyon örültünk a voice masking lehetőségnek, ami azt jelenti, hogy a hangunkat a többiek eltorzítva hallják. Sajnos a gyakorlatban ez nem nagyon működik, mert néhány teljesen

érthetetlen brummogással teszi beszédet, mindössze néhány maradt érthető (például a gyerekhang, vagy a „big guy” fantáziánév), ezért ezt nem érdemes használni. Csak mellesleg jegyezzem meg, hogy minden online játszható játékban használhatjuk a mikrofont, tehát ez nem csak olyan helyen használható kényes, amit maga a játék is támogat (PS2-n egyelőre csak a SOCOM-ban lehet használni)

A lehetőségek

Ha már tényleg minden kész (az Xbox már online állapotban van és felszereltük magunkra a fűlest), akkor már csak egy játékot kell behelyezni a masinába és indulhat is a versengés. Minden Xbox Live-játék hasonló funkciókkal rendelkezik, például mi is csatlakozunk egy szerverre, ahová a többiek kapcsolódnak. Jelenkor mi adhatjuk meg a meccsek minden jellemzőjét a pályákról és a játékosok maximális számától kezdve egészen a legapróbb dolgokig, amit csak





a fejlesztők kitaláltak (a MotoGP-ben például beállíthatjuk, hogy a szimuláció hány százalékos legyen, a Ghost Reconban pedig, hogy hányszor életheztünk ki). Ha nem akarunk ilyenekkel töltöztetni, akkor jön jól a Quickmatch opció, ami minden várakozás nélkül berak minket egy más által készített szerverre – itt csak azt kell megadnunk, hogy milyen játékmódot akarunk. Ha megvár a pontos elkezérlésünk arról, hogy milyen játékot szeretnénk játszani, akkor nem kell vaktában nekivágni, hanem az Optimatch lehetőséggel beállíthatjuk, hogy mit szeretnénk (például a MotoGP-ben kereshetünk olyan szervert, ahol minden futam hat körből áll, az emberek nagy része nemtelül beszél, és az ütközések ki vannak kapcsolva). Ilyenkor megkapjuk az ilyen típusú szerverek felsorolását, és már csak ki kell választanunk a nekünk tetszőt. Akár mi csatlakozunk szervert, akár csatlakozunk egyház, a váróterembe – ez a lobby – kerülünk, ahol már szabadon beszélgethetünk a többiekkel, megtehetjük beállításainkat (például a MechAssaultban kiválaszthatjuk a mechinéket, illetve azt, hogy melyik csapatba akarunk tartozni). Ha a szerver gazdája úgy dönt, hogy minden rendben van, akkor elindítja a játékot, és innentől kezdve már mindenki a saját tehetségére van bízva.

Szintén hasznos tulajdonsága a rendszernek, hogy a szimpatikus egyéneknek kinevezhetjük barátainkat, és szintén akárkorok bejelölhetjük, megnevezhetjük, hogy éppen mit játszanak, sőt, akár be is csatlakozhatunk hozzájuk, hogy éppen megnézhessük őket. A MotoGP-ben ez már odáig „fajult”, hogy vagyunk páran, akik mindig együtt játszanak, és jókat dumálnak. Arra is van mód, hogy a nekünk nem tetsző egyéneknek elmentjük (egyszer találkoztam egy drütel, aki sippal a szájaiban játszott, és folyamatosan fütyögött...), de akár jelenthetjük is, ha csúnyán beszél, csál, orderáné a Gamer-tagja vagy „csak” rombolja a játékot (például Ghost Reconban poénból lelővi a

csapatlártsait, vagy a MotoGP-ben visszafelé járva a pályákat le vadásza a többieket). Az persze más kérdés, hogy ez mennyire hatásos, mindenesetre volt már, aki egy főrumon azért panaszkodott, hogy egy hétre lelték a hálózatról.

Ezenfelül természetesen az egyes fejlesztők kitalálnak szinte bármit, a Microsoft – saját elmondásuk szerint – nyitottan fogadja az ötleteket. A sportjátékokhoz hetente-havonta jelennek meg az újabb és újabb összeállítások, sérülési listák, a Splinter Cellhez márcsától új pályákat lehet letölteni, a MechAssaultban pedig már most új mehek és játékmódok elérhetők.

A játékok

Természetesen jó játékok nélkül egy fabatkát sem ér az egész, de szerencsére már az első körben is nagyszerű programok jöttek ki, a 2003-as esztendő pedig meg többet ígér (csak néhány példa: Halo 2, RalliSport Challenge 2, Counter-Strike, Star Wars Galaxies). Az Xbox Live induló készlethez szerencsére jár két játékmód is, az egyik a szörnyű Whacked! (idiotá karakterek utik egymást egy csúnya arénában), a másik viszont a már sokat említett MotoGP Online. Ezzel alaphól három pálya játszható minden gond nélkül, de ha csatlakozunk egy szerverhez, akkor más pályák vannak, akkor azért ott is versenyezhetünk. (Igaz, csak szellemként, tehát nem kapunk pontokat, nem érünk el helyezést, viszont az eredményeket azért telegyűjt a program, ráadásul közösségekkel jelent, hogy éteri mi voltunknak köszönhetően nem utozhatunk össze a többiekkel.) A pályákat úgy tudjuk megnyitni, ha az eredeti – tavaly májusban megjelent – MotoGP-ben jól szerepelünk a Grand Prix-sorozatban (talán nem csoda, hogy rengetegen vették meg az eredeti – jól sikerült reklámozás). Általában mindenhol hamar összejön a 16 versenyző, így a pályán mindenkit egy ember irányíthat – minden

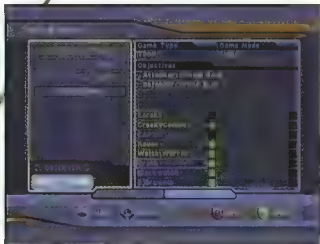
eddig tapasztaltnál élvezetesebb versenyt nyújtva. Már az is sokkal izgalmasabb, ha a tizedik helyert küzdünk valakivel, mint még ha a dobogó legelső pozíciójáról így játsza rendkívül gyorsan megvárhatunk vezetni, hiba nélkül végmenni a pályán. Ráadásul mindez úgy, hogy közben dumálhatunk a többiekkel, elküldhetjük melegebb eghajlatokra azt, aki kilótot minket, vagy éppen kuncoghatunk, ha sikerült bosszút állni. Pazar munka, csillogás ötos, a legelvezetesebb Xbox Live-játék!

A másodikként kipróbált program az előző számunkban kivesztett MechAssault volt, és bizony itt sincs okunk sok panasza. Igaz, eredetileg nem volt benne sok játékmód, de a kínált folyamatosan gazdagodik. A legnépszerűbb persze a Deathmatch, illetve a kétszempas Team Deathmatch, ahol varakozsunkkal ellentétben nem csak a nagy mehek jutnak szerephz, hanem a kisebbek is (a legjobban persze Mad Catet használnak). Kisebb gond, hogy egy-egy menet végzetével a program kivág minket a szerverválasztó-menübe, úgy tehát nem alakulhat ki egy jó kis csapat, de ezt hamarosan kijavítják. Szintén előfordult párszor a korai időkben, hogy a játék megkezdésekor egyvalakit kihajított a program, de az utóbbi héten ilyet már nem tapasztaltam.

Természetesen a Ghost Recon is kipróbáltuk, és itt számos akadtak Komoly gondok! Nevezetesen az, hogy valamilyen elbájlizhattak az online kód megírásakor, mert elemtis nem fogunk találni olyan szervereket, amikhez csatlakozhatnánk. A megoldás az, ha Optimatchban kiküldtük a keresést (nem adunk meg konkrét játékmódot, és az 1-16 játékosra keresünk rá), ilyenkor azért találunk néha, ha a játékok megkezdésekor egyvalakit kihajított a program, de az utóbbi héten ilyet már nem tapasztaltam.

vezetessel (és teljes képernyőn) a legkisebb játékelményem közé tartozik.

Az Xbox Live várakozásainak felül teljesített, hiszen már a kezdeti játékokkal is sokat várni kellett, az a leggyorsabb és legegyszerűbb, és rengeteg hasznos lehetőség (barátok szerzése, toplisták megtekintése) várt ránk. Minden játék teljesen folyamatosan ment (néhány nevesebb Ghost Recon partiban tapasztaltunk csak lag-et, azaz szaggatást), mintha csak gépek ellen játszanánk. Ez az egy hónap is meggyőző arról, hogy a játékok jövőjében egyre nagyobb szerepet kapnak az online lehetőségek, és csak remélni lehet, hogy nálunk is egyre többen próbálhatjuk majd ki. Addig meg lessek fűzni a családod, hogy a szélessáv internet-elérés legalább olyan fontos, mint a napi betévi falat!



Logitech Cordless Controller

Gyártó: Logitech

A PC-s körökben már szinte az idők kezdete óta jelen lévő, s „egér-gyárosként” elég jó hírnevet szerzett Logitech az utóbbi években lendületesen szélesítő termékpalettájával. A sora megjelenő kútyúk elsősorú többsége persze a beviteli-, mutató- és játékváziról ezek közül a kategóriájába tartozik. Ez utóbbiaknál a PC-s piac mellett a konzolbirodalomba is elkezdtek bevetődni. A viszonylag szerény PlayStation2-eszközökkel való együttműködés (második) darabja egy drótnélküli irányító, amit volt szerencsénk vendégül látni szerkesztőségünkben néhány próbapán idejére.

Az eredeti kontrollere csak nyomokban emlékeztet a lakóitól a képek sokkal szebbek beszélnék. Úgy a mérete, mint az alakja alapján szerintünk inkább Xbox-teret néz ki, fogásával, a felület tapintásával pedig eldeltelték voltak – különösen jó a kontrollert alulról támasztó ujjaknak kiegészített melyedés. Annak ellenére, hogy az analóg karokat nem borítja kis gumisapka, szolidan rúcsos és homorú tetűjének kényelmesen és biztosan meg a hüvelykujj (habár azért a DualShock2 után szokatlan). A méretet viszont csak a legvégig és négygyógyos (és egyéb lapattengő szakkam művelő) találhatók kicsinek. A nagyobb kiterjedésű újságok kezébe kényelmesen illeszkedő darab az ifjabb játékos korosztályban némileg túlterhelte, és úgy már kicsit kényelmetlennek válik az egybeként szimpatikus nagyra formált L és R gombok kezelése. A robosztus méret már önmagában is tartósságot sugall, amit a helyenként

átlátszó két burkolat alól előcsillanó fém alkatrészek csak erősítenek. A négy ceruzaelemmel feltöltött irányító kézbe kapva a jelentős súlynak köszönhetően pedig végképp eluralkodik a jákoson az elszántságtalanság érzete, hovatovább akár támadólegyverként is használható. Kimondott töltésnek persze nem vetültek alá, de az elsőre meglepő súlytól sem kapott senki izomzást, még hosszabb játékozás alatt sem.

A drótnélkülség előnye viszont pillanatok alatt éreztethet: a korántsem terem-méretű szerkesztési szobában nem képeztél botló-akadályt a kábel, és játszi könnyedséggel lehetett továbbpasszolni még akkor is, mikor több külsős kolléga gyűlt egybe. Megbízható távolságtól hat méter ad meg a gyártó, saját kísérleteink szerint ennek a dupláját is teljesíti. (Az viszont már egy másik kérdés, hogy olyan messziről kicsit bajos látni a TV-t, így ezt kihasználni jobbra csak projektorral lehet.) Működése teljesen olajozott, frekvenciát nem zavarják a mobiltelefonok sem, így egyetlen hibás gombnyomást, rosszul jelzett irányt nem tapasztalunk. Visszatérő szintén jól jönnek a parancsok: ha olyan játék kerül a konzolba, ahol értelme is van bekapcsolni a rezgést, nem kell lemondani az irányító hűvös, frekvencia-ellenőrző párosok automatikus szabad frekvenciát keresnek maguknak a 2.4GHz tartományban, így akár 8 vezérlő is működhet egymás közelében, mégsem kavarodnak össze az egyes játékosoktól érkező jelek.

Leírása szerint a négy elemmel legalább 50 játékorát kell teljesítenie. Majdnem biztos, hogy az alapvető problémára a „Made in Poland”-felirat volt az elemek, de nálunk olyan 35-40 óránál már kezdett erősen gyengélni. Az energiatárolékosághoz azért hozzátartozik, hogy a felületi vezérlő kikapcsolja önmagát és az első gombnyomás (az analóg karok mozgása nem hatja meg) után egy-két másodperccel lezárva üzemzik.



Game Boy Advance SP

Gyártó: Nintendo

Decemberi számunkban beszámoltunk azokról a híreselekről, amelyek egy továbbfejlesztett GBA közeli megjelenéséről szóltak. Nos, meglepő módon a playáknak inga lett, és január 7-én a Nintendo bemutatja az SP (Special Project) utónéven ellátott új verziót.

Három ponton változott lényegesen az eredeti modell, melyek közül

elsőként a teljesen átalakított, immár futurisztikus külső tűnik fel. A felhajtható képernyő, és az elszűkített modell fémháza mintha egy kis laptopot, vagy DVD-lejátszót takarna. Az első vélemények megoszlanak a kinezetéről, mindenesetre nekünk tetszik, ráadásul összecsuva a képernyő védve van minden karcától. (A megváltozott alak miatt nem lehet lehajlított használni vele, ami azért nem szép húzás...)

A második változtatás, hogy immár van háttérvilágítás a gépnek. Még ilyen kevés külső fényforrás esetén is tökéletesen játszhatóvá válnak a sötét programok is. Ezzel kapcsolatos változtatás: elhagyta az elemeket az SP-ből, ezek helyett egy lítium-ionos akkumulátorral működik.

Várható bruttó fogyasztói ár: Kb. 32.000 Ft



dik, melyet a gép hátuljába kell illeszteni. A Nintendo közlése szerint bekapcsolja háttérvilágítással 10, míg ezt kikapcsolva 18 óráig bírja az akksi, amit egybeként három óra alatt lehet feltölteni.

A méretet kinyitva szinte megegyeznek egy elfordított GBA-val, de a gombok azért közelében vannak egymáshoz. (A képek alapján talán túl közel is, de a gép kinyitása után egyöntűen az állították, hogy nem hogy nehezen használható lenne, de még kényelmesebb is az új gombkiosztás.) A SP tudása, belső felépítése megegyezik a hagyományos GBA-éval, így természetesen kompatibilitás is lesznek (bár az új modell néhány régebbi GBC és GB játékot nem fog vinni). Egyébként az új gép nem tűrje ki a régi, ezek agában sincs azt megszüntetni. A Nintendo szokása szerint több színben készül a masina, első körben ezüst (a masina a legjobb), kék és fekete változatban lesz kapható.

A legfontosabb kérdés persze az, hogy mikor, és mennyire. Szerencsére ezúttal nem kiskínókat a szerényen, március 28-án jelenik meg Európában, körülbelül 130 eurós ár. Valószínűleg kis hazánkban is hamar kapható lesz – legnagyobb örömmel.

ELŐZŐ SZÁMUNK JÁTÉKAINK NYERTESÉI

Harry Potter-játék:

A helyes megfejtés: Harry Potter Roxfortban a Griffendeli (Griffendele) házhoz tartozik
Harry Potter PS2-játékot nyert:
Gyarmati István, Csenger
Harry Potter Xbox-játékot nyert:
Futo Dominika, Budapest

Harry Party 4-játék:

A helyes megfejtés: elfogadtuk a Luigi's Mansion-t, és a jövőben megjelenő Mario Party 4 GC-játékot nyert:
Adler István, Tolna

NHL 2003-játék:

A helyes megfejtés: Az angol szakszargonban a cselezést „dcke”-nek hívják

NHL 2003 PS2-játékot nyert:

Varga Mária, Bük
NHL 2003 Xbox-játékot nyert:
Kiss Zoltán, Harsány

Marvel vs. Capcom 2-játék:

A helyes megfejtés: A képen látható hölgy Jill Valentine a Resident Evil-sorozatból
Marvel vs. Capcom 2 Xbox-játékot nyert:
Kovács Klára, Budapest és Ferenc Csaba, Mónosbó

Eternal Darkness-játék:

A kérdés beírás volt – a helyes megfejtés: Az Eternal Darkness GameCube-on kívül semmilyen más platformra nem jelenik meg
Eternal Darkness GC-játékot nyert:
Demcsák Ferenc, Békéscsantandrá

Négyedjén is tudsz vásárolni!

Playstation2 játékok 3990-től

GB Advance játékok 4990-től

GB Color játékok 4490-től

Playstation játékok 1990-től

Megunt játékaidat beszámítjuk!

Egyéb kiegészítők, gamepadok,

kábelek, memókártyák, stb...

Petőfi Csarnok Bolhapiac

szombaton és vasárnap 7:30 - 13:00

06-70-296-6810



YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

Kiadó/Fejlesztő:

98

Készül a folytatásra annak a programnak, aminek annak idején 98%-ot adtak, és még ma is a legjobb konzultációs stratégia programnak tartunk! Sajnos az első információk, illetve képek alapján nagy lejtődest nem várhatunk, de ez talán nem is nagy baj, mert kifogytunk a százalékokból... Mindenesetre a történet folytatásán kívül új egységeket (például a képen is látható fűgázúros lepegelőt) és táborkozásokat ígérnek.



A Nintendo a GBA SP felledésével egyidőben jelentette be, hogy már készül a negyedik Super Mario Advance, és még idén ki is akarják hozni. Egyelőre nem árultak el, hogy ez is egy régebbi játék állírtára lesz-e, esetleg egy teljesen új programon dolgoznak – nem tudjuk mire való, hogy mi ez a filoktartás. Készül a következő Warrio is, mégpedig Waria Ware néven – erről szintén annyi információ van, annak ellenére, hogy elől még májusban megjelenik.

Máti Az utolsó) idők tegnapb) Xbox-játék) ma csak PS2-re és GS-ge kerül) át, de szeretné GBA-akra is. Egyelőre még nem tudható, hogy mennyit vesznek át az eredeti játékmethatból, az viszont biztos, hogy Sam itt le rengeteg mozduljattal tud előznie. Kicsit félünk tőle, hogy a 2D-s rendszere miatt egy sokkal egyszerűbbre, egyszerűbbre játékok kapunk, de remélhetőleg a játékszók valahogyan ellenőrzik azt a bukástól. A grafika mindenestre látványos, itt is főként az animációkra mered rá.

Ha a GBA-t valószínűleg lekezeltek lesz benzint (2003 végére akárjól elérni az 50 milliót határ) a kéziközlő-piacon, azért próbálkozik mindig akadthat. Így lép a mobiltelefon-bizniszben körülbelül 40%-kal elővő Nokia is – ugyanis egy következő, februárban megjelenő modelljük, az N-Gage erre a piacra kész. Legnagyobb előnye, hogy nem csak játékokat lesz, de egyben telefon is, így más közönséget is megszólaltat. A ludasról egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy bizonyos körökben a mobiltelefonok piacán is a legelőre adhat egy újat tud meggyőzni az új platform promótorokról. Az viszont egy nagyszámú: a Saga. A játékokat memóriakártyákban lehet megvásárolni, és a Bluetooth technológiának köszönhetően szűn nélkül lehet többet játszani.



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Kiadó/Felelőstő: Midway

Az utóbbi évek egyik kiábrándító Morál-teressé vált a Midway egyetől kilőcsúszkára a csobát a Deadly Alliance... Tesztünk a nagy konzolos vereségokról pár előzetes elővashatást, de a fejlesztők a GBA-talakat sem hagyják ki a szórásból. El hálva ezreszlek kisse yegyesek voltak, mert a MK Advance egyik volt a Game Boy Advance legyengőbbét ábrázolták – nálunk 35%-ot csak, és talán még így is túlféltékkel. Szencsére az azt később csapatot kirúgták, és a Midway egy fél bűrdia vétele a munkát. Azt cskosan észrevettük, hogy tesztelés leme megpróbálkozik egy 100%-os alá írásnál, inkább a GBA tudással megte-lel jötték készítették. Az ottan 23-mal ellenteltben 12 karaktert vezethetünk harcra, akik közül alaphely-zen Scorpion, Sonya, Kung Lao, Jax, Frost, Kenshi és a többi elválasztottak. A többieket (Kano, Krato, Kobra, Reptile, Sub-Zero) a játék végén lehet majd felvenni a csapatba. A harcok során a karakterek harcolnak, Először a konzolverezők sötét valóságát. Itt küzdünk árnyakkal kapunk. A meccsek kö-zött feltűnik az ismerős Test Your Might/Sight minijáték, amelyek felsőfelével komoly ösztökélet akasztunkuk le. A Krypton 12D koporsót nyitvatuk ki, melyeken általában öt koszmikus kapunk az egyes karakterekkel (ez csapat kibárándító, mert csak a nadragyalj vagy a felsőfelét színezték.



FORMA	80
HANG	75
SZAVATOSSÁG	95

84

JAZZ JACKRABBIT

Wright, James, Katherine, and Susan

[illegible]

re, mert lelassított a taktikánkat. Pont ezért lesz fontos belátni minden zugot a pályán, mert a győztes csapatok (valamint a tíz dollár jelentő, bankfő felkossárg) általában kicsi rejtve találják. Szerencsére van többekéző-mód is, ahol egy kártyával küzdhetünk egymás ellen (ehhez a pályát a történet során nyithatjuk meg). Ha több példányunk van a programból, akkor feltárta a G11-módot.

A Jazz Jackrabbit legnagyobb balsejencsijére együtt érkezett meg a Yoshi's Island és a Metroid Fusion-nél – előbbi a platformreszekben, utóbbi pedig az akciórészekben múlja felül, ráadásul kategóriákkal. Persze ez sem rossz, főként a fiatalabbnak nyújtani több örömet, de a másik két program jóval összetettebb.

GRAFIKA	
NAM	
SZAVATOSSÁG	

73



METROID FUSION

■ Rövid, de finom

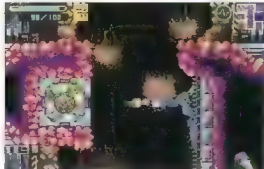
Kiadó/Felesztő: Nintendo

2002 számbanban olvashatuk hogy már bővebb kiterjesztés a Metroid-sorozat világára, ezért most nem nemek ebbe bele bővebben. Mindössze annyit jegyeznek meg, hogy a Fusion a sorozat időrendbeli folytatása, tulajdonképpen itt kezdődik, ahol az 1994-es Super Metroid befejeződött (nem véletlen, hogy a kezdőképnyomó a „Metroid 4” felirat látszik). Sikertől kiirtam a Metroidokat, de amikor elkaptak az utolsó, hősnéket, Samust megtámadta egy furcsa lényforma, ami a Metroid telemből szabadult ki. Később kiderült, hogy ez egy parazita, amit a tudósok sokatmondó X-nek neveznek el (jaj!). Ez elkezdte bolygónkat Samust, és csak az utolsó pillanatok során megmenteni a fajvaszárzást – mégpedig egy Metroid-szövetből készített szerrel. Ez ugyan kipurgálja a bolygót, ami a két ádag idegen szövet hatása alapján helyben hagyja – páncéljának jó részét sebesüléstől kell leválasztani, és az idegenek tulajdonképpeni-földösök következtében csak csak bázis szisztematikát old, de minden speciális képességgel és fegyverrel is élvezeti járat, végül immáron lett az parazita. Azonban a lementől a Metroidok, és a Fusion, és az átlátszó egy nagyobbság vesztése kény. Persze azért még nem kell lenni a kisasszony, standard puffolgatósági és a mélyből megakadályozni a még nagyobb baj. Ehhez az átlátszó hat szektorát kell bejárniuk, mindenhol a hatálmérséklet, csak teljes koncentrációval legyőzőhető (előellenféllel szembe, valamint egy utkoztáros alkalmak, akik a játék végén tehetünk hozzá Maga a játék szinte semmiként nem változott '94 óta, ugyanúgy egy oldára szorított akciójelek, amit Samus különleges képességei (reméltem nem ártultam el nagy titkot), hogy vegyi mindösszesziszterünk), illetve a nagyszerű pályaválasztás emel ki a hasonló programok tengeréből. Ahogy egyre több régi képesség-jez jutunk (csak egyféle emeljük: átlakulmányok győző, amivel a saját helyeken is átlakulmány), úgy érdemes visszaköszödni a már felfedezett pályákra, rengeteg titkot, vagy egyszerűsen csak eddig zárt térmet láttunk így. Talán a legjobban változik, hogy fegyverünk, illetve telefontérket ezenül nem a pályákban haveszörökönkökölölhetjük fel, hanem a kinyitvasztott ellenfeleinkől kizsábaduló X-ekkel. Van egy új módzat is megkapaszkodhatunk a szege helyeken, így tovább területeket fedezhetünk fel.

Noha a grafika valótlán a kiemelkedő, az ellenfelek, és főleg a nagyobb lények között akad pár kifejezetten impresszív darab. Sápós a háttérrel elég gyengék lettek, sok helyütt csak az árnyalat változik és ugyanazok a darabok használtak a pályák felépítéséhez. Elerőben a zenék nagyon el vannak távolítva, csakolyan mint a sorozat eddigi részében (ez talán nem véletlen, ugyanaz az unember komponista ké). Legnagyobb hibája azonban a programok, hogy túl rövid – a végülizsáadásnyúl aránytalanul tovább sejtökök nem fog tartgatni.

**GRAFKA
NEM
SZAVATUSSÁG**

88



GRAFIKA	XX	88
NANG	XX	
SZAVATUSSÁG	XX	

TOMBRAIDER THE PROPHECY

■ **A pixelmelletk már nem a régiek**

Kiadó/Felesztő: Ubi Soft

[illegible]

ERŐSÍTÉS	78	74
NÁV	80	
SZÁVATÓSSÁG	75	

ZSEBÍREK

■ **Ericsson Red Jade**

A macik mibőlis nagygyű, az Ericsson (aki egyébként igen sok lárát összelőntötte a Sonyval) és tervez egy hasonló lépést, bár a Red Jade csak játékgép lesz, telefonálni nem tudunk vele. A gép 2003 nyarán fog megjelenni a piacon, megpedig rendkívül erős felépítéssel: tudás valahova a PSX fölé és az N64 köré tehető. Itt a játékokat nem bőtkán lehet megvenni, hanem letölthetőek lesznek. A képernyő kicsivel nagyobb lesz, mint a GBA-é, és gumibután sem lesz hiány. A mobiltelefonokból átvették az akkumulátor használatát, illetve a Bluetooth technológiát is, tehát itt sem kell kábelkezelni veszködni.



■ **X2: Wolverine's Revenge**

Mivel a fejlesztés elhúzódtok, a második X-Men film hivatalos játéka lett, bár a történetnek alighoz – a szereplőkön kívül persze – semmi köze. Hozsakkal kell rengeleg pályán átközdeni magunkat, hogy megszerezzük Ultronkalas betegséget vakcináját. Az ellen ezt természetesen nem nezi (ő szemmé), többek között Wendigat, Juggernautot és az Magnétot is le kell győznünk. A GBA-verzió játékmunka leginkább a színelen acitivációs. Spider-Manre fog hasonlítani.



■ Our Super

Hidve Kojima első GBA-s játéka a korai playtackiták szembem nézések az első Metal Gear (nem a PSX-es, hanem az 1987-es MSX2-re készült) átirata lesz; hanem egy teljesen új program. Rándulni a mesternék meg valami eredeti is sikerül alkotnia (nem véletlenül lett ilyen ismert a neve...), ugyanis az Úr Sunban a nap körül forog minden. A kártyán lesz egy kis fényezésű, és attól függően, hogy mennyi természetes fényt kap, úgy változik a játék. Léven vámpírokra kell vadászni, célzás lesz: delber kalandozni, éjeli már sokkal nehezebb megint lesz átlátható a berendezés meg tud különbözteni a természetes és a mesterséges fényt).



ZSEBHÍREK

Sega Arcade Gallery

Yu Suzuki, a legendás Sega-fejlesztő nemrég kapott egy igen rangos elismerést (az AIAS bevalasztotta „halhatatlannal” közé), és ennek öröme egy GBA-válogatás jelenik meg korai játékaiknak átirataival. Az októberben megjelenő kártyán lesz, tényleg legendás játéktérrel játék meg. A száguldos OutRun, az F-14-es pilótákülkéjébe varázsló Afterburner, az első 3D-s lovaddózós játék, a Space Harrier, illetve a Super Hang-On, ahol motorkariká versenyezhetünk.

Kien

Nyáron kerül a boltokba a GBA első játéka, egy fantasy hányvetelben játszódó akciójáték, ahol azért RPG-elemek is lesznek. Bár a Golden Sun 2 is akkora esemény, a fejlesztők szerint itt annál sokkal jobbat készítenek (kém... majd meglátjuk). A programban vagy egy harcosat, vagy egy papnót kell irányítani, összesen 23 szintet át, hogy végül megküzdjünk a Gonosz Erők Vezetőjével (azért ennyi talán a Golden Sun 2 beszélgető feliratos fog rendelkezni... A kitalálásra mellett rengegelv különböző varázslattal is eljátszhatunk, ráadásul mágikus tárgyakat is felszedhetünk.



Demon Hunter

Német fejlesztőtől érkezik ez a leginkább a PC-s Diablohóra hasonlító akció-RPG, melyben nyolc világot kell megfésztanunk a gonoszról. Itt is véletlen-zoréban generált labirintusokat kell bejárni, sőt, a felszín is minden alkalommal változik fog. További hasonlóság, hogy ha végigvittük a kalandot (kitaláljátok?) egy démonot kell leölni, akkor a feltáptott karakterekkel újra nekivághatunk egy nehezebb fokozaton. Rengeteg varázstárgy vár ránk, és természetesen fejlesztendő képességek – arról viszont egyelőre még nem nyilvánítottak a készítő, hogy kányan lehet majd egyszerű játszani.



Igeretek

Bár a Nintendo megjelenési dátumait illik némi fenntartással kezelni, azért leközelítő a cég 2003-as ígéreiteit, legalábbis a legnagyobbat durranásokkal.

Shining Soul
Rayman 3
Zelda: Link to the Past
Sonic Advance 2
Kirby
Wario Ware
Sim City 2000
Golden Sun 2
Pokémon Ruby/Sapphire

február
február
március
március
aprilis
aprilis
nyár
ősz
ősz
ősz

TONYHAWK'S PROSKATER 4

■ Csak a szokásos... megint nagyszerű!

Kiadó: Activision Fejlesztő: Vicarious Visions

Ugy az sem lehet kétséges, hogy november körül Tony és kompaniája is beköszön, megpróbálva alkutlani a nagyobb testvérek útjaitól a kis gére.

A Tony Hawk 4 legnagyobb újdísa ugye az volt, hogy elkezdte a közepescses minimeket, amelyet időkoriál nélküli gurulástól kezdve az első pályákon. Ez itt is így van: immár a járókelők zargatásával juthatunk feladatokhoz, amelyek viszont már időre mennek. Itt sajnos a konzolverziók extra küldetés (pedig az emlékeztetés elvárás-captures) nem került ki, jörsz a megcsiszolt (akárki) feladatokkal, majd végrehajtasz. Egyre magasabb posztjaként kell elérniük, csak azt kell személni a S-A-A-F-E, például, illetve a nyolc szintet valamit megváltoztatott trükkökkel kell előadni. Az egy kombóval összerakodni a C-U-O-U-O-ból összerakás a szorokos verzióknál kell, ha a GBA-verzióban csak a legnehezebb feladatok jelennek. A pályákban találhatók Star-pontokkal a tulajdon-jegyeket fejleszthetjük, a dobozok harokkal pedig „megvethetjük” az új pályákat, esetleg az újabb karakterekkel vagy deszkákkal. Az új deszkák, mint a Spine Transfer (ezzel ugrathatunk át az egymás mögött lévő felsőverzió) vagy a Rolland Trükk (manuálisan előadott nagyok látványos trükkök) nem nyúlnak meg sokkal a kamikókat. A legmagasabb posztjaként érkezik meg mindegy a grúdek és miniatűr összerakodásának híze. Lehetőség van arra is, hogy visszatérjünk a legmagasabb posztjaként, illetve minden egy kicsit elcsúszhat elcsúszhat magukat és nem valami biztosnak, ives találati állandóan, hanem mindegyik a belső (L+R) zökkenés között.

A „nagy” verziókból hat pálya kerül ki ide, jobbra említettünk, bár az megfigyelhető, hogy a nagyobb egyik helyeket elváltoztatták. A grafika nem sokat fejlődött a Tony 4 óta, az az új-s játék így is igen szép GBA-n. Félre az észrevételnek inkább megvalósultak, a posztok az új pályák miniatűr látás nyolc csodaszép jelenet, a nagy pályán megfigyelhetők az árszám, elég készen szólnak, és egy tiszta dalomat sem jöhetnek fel. Először a nagyok szorokos költöznek, az esetekről kezdve a kerekáras Csokorparád.

Megint fantasztikus lett az új Tony Hawk, és annak tudom csak igazán szorokos jelennek, akiknek nincs meg az előző rész, mert – dezinén szorokos – olyan forradalmi változás.

GRAFIKA	85
HANG	85
ÁZAVATÓSSÁG	85



STREETFIGHTER ALPHA 3

■ Egy régi sztori új kontosban

Kiadó: Capcom Fejlesztő: Crawford

A nagy Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n. A Street Fighter Alpha 3 a Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n.

A Street Fighter Alpha 3 a Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n. A Street Fighter Alpha 3 a Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n.

A Street Fighter Alpha 3 a Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n. A Street Fighter Alpha 3 a Street Fighter 3-ig az egyik legismertebb és legnépszerűbb 2D-es harci játék volt a GBA-n.

GRAFIKA	85
HANG	85
ÁZAVATÓSSÁG	85



HÍREK

TRAILER

SEA DOGS 2 (XBOX)
STAR WARS-JATÉKOK (PS2, XBOX, GC)
FINAL FANTASY K-2 (PS2)
SHINOBI (PS2)
STAR OCEAN 3 (PS2)
CLOCK TOWER 3 (PS2)
GALILEO (XBOX, GC)
GLADIUS (XBOX)
DIG MURRAY TROCKERS (PS2, XBOX, GC)
VEX (PS2, XBOX, GC)
MIDNIGHT CLUB II (PS2, XBOX)
SHIKODEN III (PS2)

TESZT

STAR FOX ADVENTURES (GC)
APR ESCAPE 2 (PS2)
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (XBOX)

TIPPEK

THE GETAWAY (PS2)
-------------	-------------

CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

EXTRA

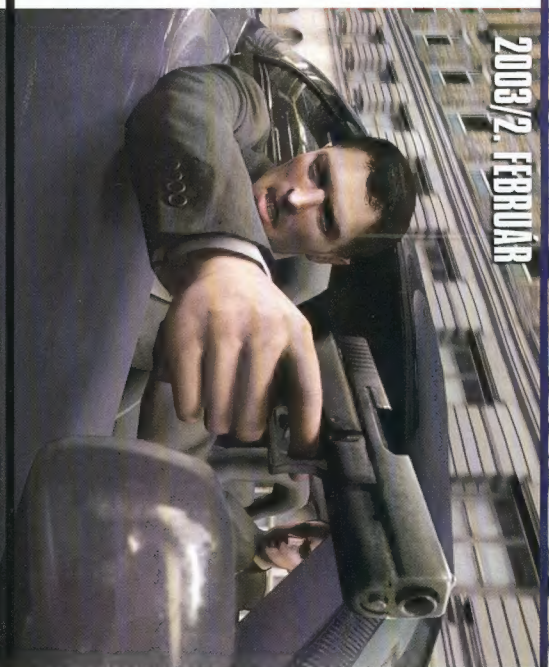
THE GETAWAY "A FILM"
GBA-JATÉKOK
PS2-REKLAM
MAD-MIZIKA



MULTI PLAY! DVD VIDEO

2003/2. FEBRUÁR

MULTIPLAY! DVD 2003/2



TEST	TEST	TIPPEK	TRAILER	EXTRA
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	APR ESCAPE 2	THE GETAWAY	FINAL FANTASY K-2	THE GETAWAY "A FILM"

Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami

2003. február 20-án

jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



**DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL**



DEVIL MAY CRY 2



DRAGON'S LAIR 3D



PANZER DRAGOON ORTA



PRIMAL



WAR OF THE MONSTERS

MULTI PLAY! IMPRESSZUM

Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:

Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:

a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Típkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetést felvétel:

IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:

IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 6275 Ft,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adattrendszerekben való tárolása **kizárólag** a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadon vagy más védelességre való tekintet nélkül használjuk fel.



Szerkesztőség:

Tel: 350-82-76

e-mail: pcmagazin@ipma.hu

www.pcmagazin.hu

Terjesztés:

Tel: 349-47-68

e-mail: terjesztes@ipma.hu

A chip-től a pc-ig
minden, ami számítástechnika!

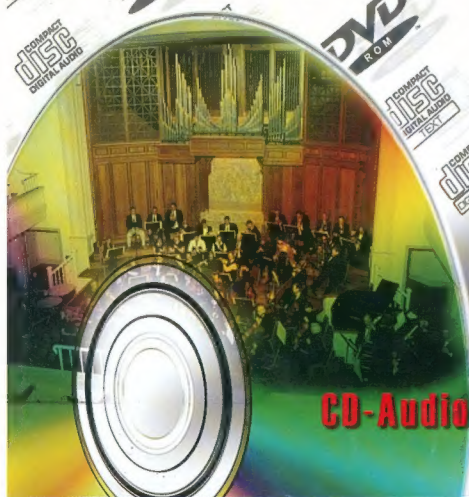


minőség, tapasztalat, megbízhatóság



CD, MC, DVD gyártás

biztos alapokon



CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem



VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Szekesfehervar, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571. Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu